

Mirasys NVR

Användarvägledning

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

Innehållsförteckning	2
Innan du börjar	3
Inledning.....	6
Logga in.....	10
Användargränssnitt.....	14
Navigeraren.....	17
Kameror	26
Audio.....	42
Videoutgångar	45
Digitala utgångar	50
Digitala ingångar	53
Audiokommunikation	55
Textkanaler	58
Spela upp.....	61
Söka efter inspelad data	64
Bildverktyg	77
Exportera media och larndata	79
Larm.....	87
Kartverktyg	95
Arkiv.....	99
Konfigurera externa enheter	102
Bilaga A: Anpassa Workstation	104
Upphovsrätt	111

INNAN DU BÖRJAR

HJÄLPDOKUMENTATION

Den här vägledningen är avsedd för dem som använder **Workstation**-programmet för att övervaka video, leta efter inspelade data, exportera video och ljud och för att hantera larm.

För information om systemkonfigurering, läs *Mirasys NVR Administratörsvägledning* och *Mirasys NVR Installationsvägledning*.

Hjälpdokumentet i pdf-format finns på installations-CD:n för DVMS.

TEKNISK SUPPORT

För teknisk support, kontakta systemleverantören.

NYTT FÖR 6.1

Nya funktioner som tas upp i den här användarvägledningen:

- **Mirasys Spotter:** Mirasys NVR 6.1 innehåller en ny slutkundsapplikation för att visa och spela upp video i realtid samt exportera videovisning och bilder. **Mirasys Spotter** är avsedd att erbjuda ett lättanvänt, enkelt gränssnitt för videovisning, och erbjuder ett helt nytt användargränssnitt samt användbarhetsschema. Se *Mirasys Spotter Quick Guide* för ytterligare information.

NYTT FÖR 5.10

Nya funktioner som tas upp i den här användarvägledningen:

- **Mediaexportör:** Mirasys NVR har en rejält uppträskad mediaexportör som gör att det går mycket snabbare att exportera media. Den uppdaterade versionen stödjer formaten AVI och Matroska (MKV) samt även ASF (WMV). Se *Mediaformat* för mer information.
- **Bearbetningshastighet:** NVR är optimerad för de nya processorerna Intel Core i3 och i7 vilket ökar

bearbetningshastigheten med 30-50 % jämfört med äldre processorer.

- **Windows 7:** Mirasys NVR Workstation är nu kompatibelt med både 32 och 64 bitars Microsoft Windows 7. *Obs: Mirasys är kompatibel med Windows XP och Windows 7. Vi avråder dock bestämt från installation av Mirasys NVR-inspelningsprogram på ett system med Windows Vista.*
- **Antal användare av NVR Pro:** Mirasys NVR Pro kan nu användas av 5 användare samtidigt. NVR Enterprise kan som tidigare användas av 20 användare på samma gång.

NYTT FÖR 5.9

Nya funktioner som tas upp i den här användarvägledningen:

- **Nya språk:** Mirasys NVR användargränssnittet stöder nu ryska och thailändska.

NYTT FÖR 5.4

Nya funktioner som tas upp i den här användarvägledningen:

- **Ändra Master DVR:** När det har konfigurerats i **System Manager** kan du få tillgång till flera system (flera Master DVR) i **Workstation** genom att välja Master DVR i nedrullningsmenyn **System**. Se *Ändra Master DVR* för mer information.

Det går även att välja master DVR på inloggningsskärmen. Se *Inloggning och utloggning* för mer information.

- **Sekretesszoner:** Systemet stödjer nu kamerabaserade privata zoner för Axis-, IQEye- och Sony IP-kameror. Privata zoner är området som inte spelas in eller visas i kameravisningen: bilddata från dessa områden överförs inte av kameran till inspelaren. **Workstation**-användare kommer att se konfigurerade privata zoner som enfärgade områden i realtids- och uppspelningsvisningar.
- **Arkivsökningar:** Utöver aktivitetssökningar kan användare nu göra rörelsesökningar i videoarkiv och textsökningar för textadataarkiv.
- **Stöd för USB-joystick:** Systemet stödjer nu användning av alla DirectX-kompatibla USB-joystick. Dessa joystick kan läggas till och

konfigureras i **Workstation**. Se Konfigurerera externa enheter för mer information.

- **Intuitiv domstyrning:** Domkamerastyrningen (PTZ-kamerastyrning) har fått en ny design för bättre brukbarhet. Dessutom stöder vissa nyare domkameror extra styrningsmekanismer. Se *Flytta domkameror* för mer information.

NYTT FÖR 5.0

Nya funktioner som tas upp i den här användarvägledningen:

- **UPPGRADERA LICENS:** Mirasys NVR 5.0-programmet är INTE kompatibelt med tidigare licenser för Mirasys NVR (eller V/N). När du uppdaterar från ett äldre system till Mirasys NVR 5.0 är det viktigt för att uppdatera licensnyckeln för versionen 5.0 INNAN du installerar 5.0-programmet. Om programmet uppdateras innan licensnyckeln uppdateras förloras alla inspelspecifik information (inklusive profiler och lagrat material). Se *Mirasys NVR Installationsvägledning* för information om hur du uppdaterar licensnyckeln.
- **Namnändring:** Mirasys V/N-serien kallas nu Mirasys NVR. De gamla Mirasys V och N-användargränssnitten har fått ett nytt användargränssnitt med grön färg.
- **Stöd för H.264:** Mirasys NVR 5.0 stödjer komprimering med H.264-metoden som gör det möjligt för kameror med H.264-stöd att överföra videodata i detta mycket komprimerat format. Se *Mirasys NVR-systemet Administratörsvägledning* för information om hur du använder H.264.

INLEDNING

VAD ÄR MIRASYS NVR PROGRAMVARA?

Programvaran Mirasys NVR är ett distribuerat, digitalt videohanteringssystem (VMS eller DVMS) för video- och ljudövervakning.

Programmet kan användas för att övervaka realtidsvideo, inspelad video, ljud och textdata samt för att styra domkameror (PTZ), I/O-enheter och IP-kameror.

Programmet stödjer system som består av både analoga och digitala övervakningskameror, då den kan användas i analoga system (DVR), digitala system (NVR) och system som är både analoga och digitala.

Ett centraliserat övervakningssystem kan bestå av upp till 100 lokala eller fjärrinspelare.

Mirasys NVR programvara säljs såväl separat och som en del av Mirasys videohanteringssystem som består av både mjukvara och hårdvara för inspelningsenheter. Var god kontakta Mirasys leverantör för information om Mirasys programvara eller hårdvara ur Mirasys N-serien och V-serien.

VAD INGÅR I SYSTEMET?

Mirasys NVR-systemet består av följande komponenter:

- **1-100 videoinspelningsenheter** NVR (nätverksvideoinspelningsenheter)
- **Master-inspelare** (en av inspelarna)
- **En slavinspelningsenhet, eller flera** (om systemet består av flera inspelningsenheter)
- **Klientprogram:**
 - System Manager
 - Workstation
 - WebClient (tillval)

INSPELARE

DVR- eller NVR-enheterna spelar in video från analoga kameror eller IP-kameror och skickar video till hårddiskar. Du får åtkomst till systemet lokalt eller på distans genom att använda klientprogrammen: **System Manager**, **Workstation** och **WebClient**.

System Manager används för att hantera och administrera systemet, medan **Workstation** och **WebClient** används för att styra systemet, d.v.s. granska eller exportera inspelad media och realtidsmedia, samt för att styra apparater som PTZ-kameror och I/O-apparater.

Om ett system har fler än en inspelningsenhet fungerar en av dessa som överordnad **masterinspelare**, medan de andra är underordnade **slavinspelare**. Samtliga klientprogram har direkt åtkomst till masterinspelaren och kommunikationen mellan klientprogrammen och slavinspelarna passerar genom masterinspelaren. Slutanvändaren har alltså bara direkt åtkomst till en av systemets inspelningsenheter.

FUNKTIONER

Den här manualen beskriver hur **Workstation** fungerar. Programmet används för att få åtkomst till kameror och andra övervakningsenheter och för att titta på och exportera övervakningsinspelningar.

Workstation-programmet har följande funktioner:

Realtidsvideo och inspelad video och ljud – Visa realtidsvideo och inspelad video och lyssna på realtidsljud och inspelat ljud från en eller flera inspelningsenheter.

Textdata – Inspelarna kan spela in textströmdata från enheter som kassaapparater eller bensinpumpar. Du kan visa textdata i realtid synkroniserat med video och ljuddata. Dessutom kan du söka textdata genom att ange olika sökkriterier. Textdata kan skrivas ut med realtids- och uppspelningsvisningar.

Audiokommunikation – Med tvåvägsljud kan du prata med andra över ett nätverk. En mikrofon och en högtalare är anslutna till inspelaren och rösten överförs via ett IP-nätverk.

Kontroll av kupolkamera– Panorera, tilta och zooma domkameror och starta förinställda domkamerarundturer.

Kartor – Men hjälp av Kartverket får du snabbt tillgång till kameror och andra enheter samtidigt som du får en visuell översikt över den övervakade

platsen. Genom att använda kartor och våningsöversikter kan du få en översikt av den övervakade platsen och utplacering av enheter.

Sökverktyg – Leta rätt på inspelad video och ljud med hjälp av ett sökverktyg. Du kan spara bilderna du hittar, till exempel på den lokala hårddisken eller på ett USB-minne. Du kan även skriva ut bilderna.

Exportera mediaklipp – Exportera video-, ljud- och textdataklipp som Windows Media-filer. Filerna kan spelas upp på en dator som har Mirasys Media Player eller Windows Media Player.

Arkiv – Skapar arkiv som innehåller data från så många video-, ljud- och textdatakällor som är nödvändigt. De här arkivfilerna kan snabbt exporteras och öppnas på vilken **Workstation** som helst i Mirasys NVR-serien.

Videoutgångar – Visa video i monitorer, välj kameror som visas och kör kamerarundturer.

Digitala ingångar och utgångar – Styr olika externa enheter som är anslutna till inspelarna till exempel dörrar och grindar. Du kan också övervaka externa enheter genom digitala ingångar.

Larm – Ta emot larmmeddelanden och larmvideo och -ljud från inspelarna.

MIRASYS NVR LICENSTYPER

Det finns två standardlicenstyper för Mirasys NVR-programmet: NVR Pro-licensen för en inspelare som är avsedd för detaljhandeln och mindre företag och NVR Enterprise-licensen som är avsedd för installationer med flera inspelare och flera användare.

NVR ENTERPRISE

Licenstypen för NVR Enterprise har alla funktioner för NVR-programmet för flera inspelarstationer.

Till skillnad från NVR Pro-licensen har NVR Enterprise-licensen fullständigt stöd för alla funktioner som stöds av programmet. Med den här licensen kan du konfigurera upp till 20 användare med olika användarrättigheter.

NVR PRO

Licensen N Pro innehåller grundläggande funktioner för videoövervakning i liten skala, inklusive realtidvisning och uppspelad video. Licensen stödjer inte avancerade funktioner som t.ex. kartverktyget, arkivering, ljudkanaler och textdatakanaler, m.m.

NVR Pro-licensen har samma användargränssnitt som program i Mirasys NVR Enterprise och visar icke-aktiverade funktioner i grått.

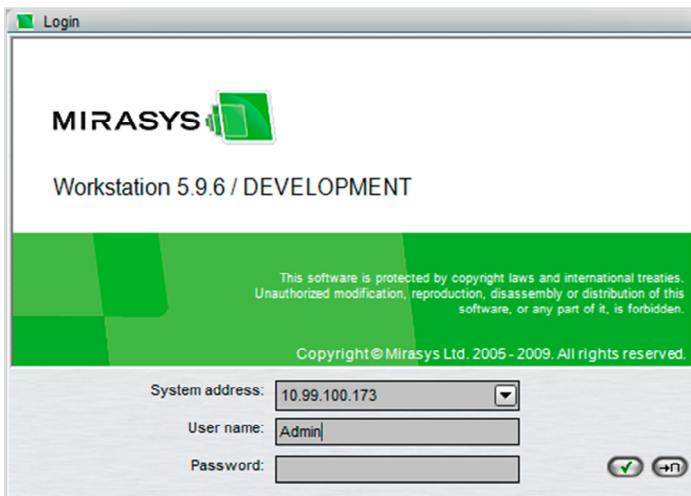
LOGGA IN

Det här avsnittet går igenom hur du loggar in och ut från **Workstation**.

INLOGGNING OCH UTLOGGNING

För att logga in på Workstation:

1. Gör något av följande:
 - Dubbelklicka på ikonen för **DVMS Workstation** på skrivbordet.
 - Öppna Windows **Startmeny**, välj **Programs** och sedan **DVMS**. Klicka på **DVMS Workstation**.
2. Inloggningsskärmen visas. Välj den Master DVR du vill ansluta till från nedrullningsmenyn **Systemadress**.



3. Skriv in ditt användarnamn i rutan **Användarnamn** och lösenordet i rutan **Lösenord**. **OBS:** Användarnamnet och lösenordet är skiftlägeskänsliga.
4. Om slutanvändaravtalet visas kan du godkänna det genom att klicka på **Godkänn villkor**.

5. Klicka på **logga in**. Förloppet visas på skärmen samtidigt som programmet startas.

För att logga av från Workstation:

1. Gör något av följande:
 - Gå till menyraden och klicka på **Fil** och sedan på **Avsluta**.
 - Gå till menyraden och klicka på **Användare** och sedan på **Logga av**.
 - Gå till statusfältet och klicka på knappen **Avsluta Mirasys Workstation** (nedre högra hörnet av skärmen).
2. I dialogrutan **Logga av** klickar du på ett av följande alternativ:
 - För att logga in en annan användare ska du klicka på **Logga av aktuell användare**.
 - För att avsluta **Workstation**, klicka på **Avsluta Mirasys V Workstation**.
3. Klicka på **OK**.

FÖRVALT ANVÄNDARNAMN

Förvalt användarnamn och lösenord:

Användarnamn: **Admin**

Lösenord: **0308**

***OBS:** Efter att systemet installerats kommer administratören att ge dig ett personligt användarnamn och lösenord.*

LÅSA WORKSTATION

Du kan låsa programmet manuellt för att skydda det, till exempel när du lämnar skrivbordet.

För att låsa programmet, gör något av följande:

- Gå till menyraden och klicka på **Användare** och sedan på **Lås program**.
- Gå till statusfältet och klicka på knappen **Lås program**.

För att låsa upp programmet:

- När du har låst programmet visas inloggningsskärmen med användarens namn ifyllt på förhand i rutan **Användarnamn**. Skriv in lösenord i rutan **Lösenord**.

OBS: Lösenordet är skiftlägeskänsligt.

OBS: Du kan också använda den automatiska låsningsfunktionen för att skydda Workstation. För mer information, se Skydda Workstation.

ANVÄNDARINSTÄLLNINGAR

Du kan ändra språk, säkerhetsinställningar och lösenord för användargränssnittet i **Användarinställningar** i menyn **Användare**.

SPRÅK

För att ändra språk för användargränssnitt:

- Gå till menyraden och klicka på **Användare** och sedan på **Användarinställningar**. Dialogrutan **Användarinställningar** visas.
- I listan **Språk** klickar du på det språk du vill använda.
- Klicka på OK. Språket har ändrats.

SKYDDA WORKSTATION

Du kan skydda **Workstation** så att det låses automatiskt eller så att du loggas ut automatiskt om du inte använder programmet under en angiven tid.

För att använda automatiskt skydd:

- Gå till menyraden och klicka på **Användare** och sedan på **Användarinställningar**. Dialogrutan **Användarinställningar** visas.
- I **Skydd**, välj ett av följande:
 - Om du vill att programmet ska vara låst när du inte använder det, välj **Automatiskt lås**.
 - Om du vill att programmet ska logga av dig, välj **Automatisk avloggning**.
- Använd skjutreglaget för att ställa in väntetid.

OBS: De här inställningarna skyddar bara Workstation-programmet, inte operativsystemet.

ÄNDRA INLOGGNINGSLÖSENORD

För att ändra inloggningslösenord:

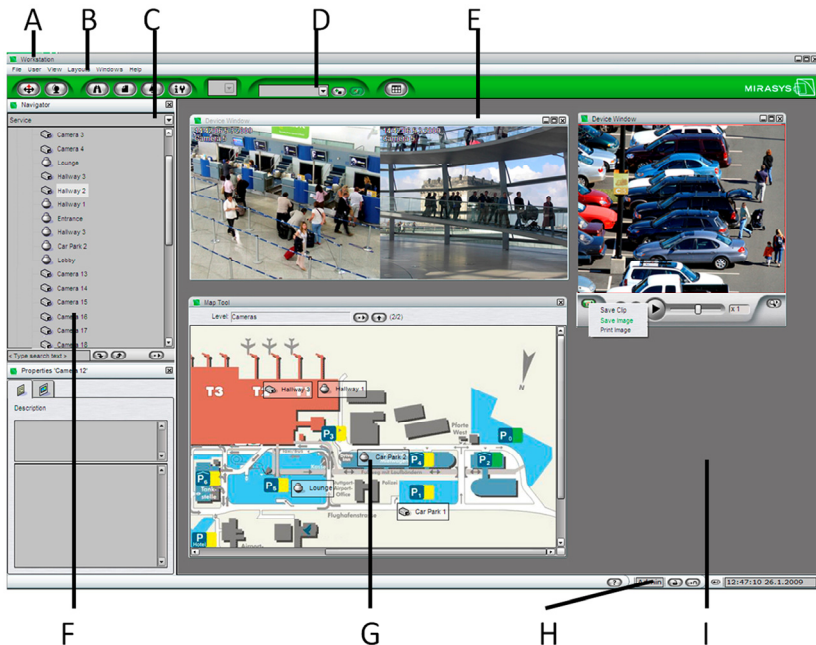
1. Gå till menyraden, klicka på **Användare** och välj **Användarinställningar**. Dialogrutan **Användarinställningar** visas.
2. Klicka på **Ändra lösenord**.
3. Skriv in aktuellt lösenord i rutan **Aktuellt lösenord**.
4. Skriv in det nya lösenordet i rutan **Nytt lösenord** och en gång till i rutan **Bekräfta nytt lösenord**.
5. Klicka på **OK**.

AUTOMATISK INLOGGNING

För att logga in automatiskt på Workstation när programmet startas:

1. Gå till menyraden, klicka på **Användare** och välj **Användarinställningar**. Dialogrutan **Användarinställningar** visas.
2. Markera kryssrutan **Använd automatisk inloggning**.
3. Skriv in lösenordet i rutan **Lösenord**.
4. Klicka på **OK**.

ANVÄNDARGRÄNSSNITT



Användargränssnittet innehåller följande element:

A. Namnpanel. Visar programmets namn och knapparna för **Workstation** **Minimera**, **Maximera** och **Stäng**.

A. Menyrad. Menyraden ger till exempel tillgång till användarinställningar. Du kan dölja menyraden från menyn **Visning**.

C. Profilval. Du kan ändra till vilken tillgänglig profil som helst (eller växla till vilken öppen arkivfil som helst) i nedrullningsmenyn **Profil**. När du har valt en profil kan du få tillgång till enheterna, till exempel till kameror, som visas i trädet (F). Om systemet har flera masterinspelare kan du växla till en ny masterinspelare genom rullgardinsmenyn ovanför **Profil**-rullgardinsmenyn.

D. Verktygsfält. Klicka på knapparna i verktygsfältet för att visa eller dölja användargränssnittets fönster och element. Knapparna beskrivs nedan.

E. Enhetsfönster. Visar video, ljud och andra enhetsvisningar tillsammans med de enhetsgruppspecifika knapparna **Minimera**, **Maximera** och **Stäng**. **OBS:** Du kan också maximera enhetsfönstret genom att dubbelklicka på dess namnlist.

F. Navigeraren. Navigeraren innehåller enheterna som är inkluderade i vald profil (C). För mer information, se *Om Navigeraren*.

G. Kartverktyg. Visar en våningskarta för vald plats. Du kan få tillgång till enheterna genom att klicka på ikonerna för dessa. Du kan till exempel öppna videovisningar direkt från kartan.

H. Statuspanel. Visar datum och tid (eller bara tid), knappar för att logga av från programmet och knappar för låsning av programmet, en knapp för att visa hjälp och användarens namn. Du kan dölja statuspanelen i meny **Visning**.

I. Arbetsområde. Det här är det området där videovisningar och andra enhetsvisningar finns.

ANPASSA ANVÄNDARGRÄNSSNITTET

Se *Bilaga A: Anpassa Workstation* för information om hur du anpassar användargränssnitt och layout.

VERKTYGSFÄLT

Verktögsfältet innehåller följande knappar:

Knapp	Namn	Beskrivning
	Visa/Dölj navigerare	Visar eller döljer Navigeraren.
	Visa/Dölj karta	Visar eller döljer kartverktyg.
	Menypanel	Om menyraden är dold kan du få tillgång till alla menyradskommandon genom att klicka på den här knappen.
	Visa/Dölj anslutningar	Visar status för anslutning till inspelare.
	Visa/Dölj bokmärkeslista	Visar eller döljer bokmärkeslistan.

	Visa/Dölj larmlista	Visar eller döljer larmlistan.
	Visa/Dölj egenskaper	Visar eller döljer egenskaper för en vald enhet. För mer information, se <i>Enhetsegenskaper</i> .
	Visningsläge	Ställer in visningsläge för de komponenter som är aktiva för tillfället. Se <i>Visningsläge</i> för mer information.
	Sparade layouter	Visar sparade layouter som du kan använda. För mer information, se <i>Skapa layouter</i> .
	Spara layout	Lägger till en ny layout.
	Ta bort layout	Tar bort den valda layouten.

HJÄLP

För att få hjälp online:

- Klicka på **Hjälp** och sedan på **Hjälp** för att använda hjälpen.
- Klicka på **Hjälp** och sedan på **Om** om du vill se information om programversion.

NAVIGERAREN

OM NAVIGERAREN

Navigeraren innehåller profiler och enheter. En profil specificerar vilka enheter du har tillgång till. Välj profil du vill använda från nedrullningsmenyn. När du har valt profil kan du få tillgång till enheterna, till exempel kamerorna som visas i profilträdet.

ANPASSA NAVIGERAREN

Se *Ändra Navigeraren* för information om hur du anpassar Navigeraren.

ÄNDRA MASTER DVR

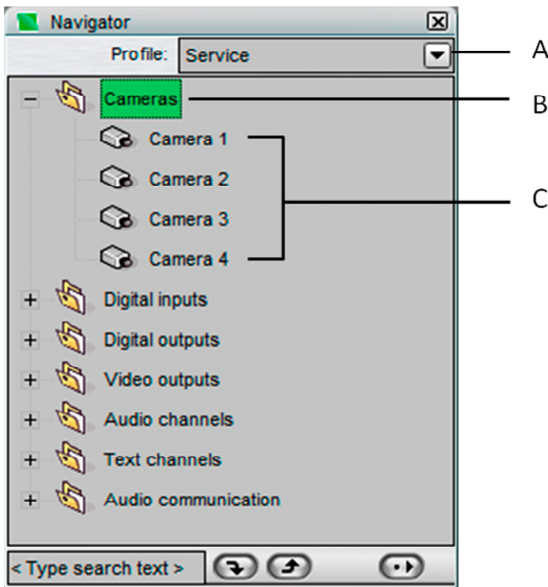
Master DRV är den centrala inspelaren i ett övervakningssystem. Alla andra inspelare ansluts till denna och alla klientprogram kommunicerar genom Master DVR:n. Man kan säga att Master DVR:n styr övervakningssystemet.

Om systemadministratören har definierat flera Master DVR kan Workstation-användare välja vilken Master DVR de vill ansluta till.

Du kan ställa in vilken Master DVR som **Workstation** ska ansluta till genom att klicka på rullgardinsmenyn **System** och välja en ny Master DVR i listan. Om administratören bara har definierat en Master DVR kommer bara det valet att vara tillgängligt på listan.

OM PROFILER

En profil anger enheter (till exempel kameror) som du har tillgång till och dina användarrättigheter. Du kan ha upp till fem profiler, men du kan bara använda en profil åt gången. Välj profil du vill använda från nedrullningslistan.



En exempelprofil i navigatorfönstret. A. Profilval, B. Enhetsgrupper, C. Enheter

OBS: När ett larm inträffar markeras den enhet som har utlöst larmet i profilens navigatorträd.

OM ENHETSGRUPPER

Systemadministratörerna kan sätta in enheter i grupper, till exempel i enlighet med deras fysiska placering. Alternativt kan de sätta samma typer av enheter, till exempel alla digitala ingångar, i samma grupp.

För att visa innehållet i en enhetsgrupp:

- Dubbelklicka på gruppikonen eller klicka på plustecknet (+) bredvid gruppikonen.

OM ENHETER

En profil kan innehålla en del av eller alla dessa enheter:

- Kameror (inklusive Domkameror)

- Audio
- Videoutgångar
- Digitala utgångar
- Digitala ingångar
- Audiokommunikation (en kanal)
- Textkanaler

Dessutom kan varje profil anslutas till olika larm. För mer information om larm, se *Larm*.

För mer information om enheter, se *Använda enhetsgrupper och enheter*.

SÖKA EFTER ENHETER

Du kan söka efter enheter och enhetsgrupper i enlighet med namn. Det här är användbart om en profil innehåller många grupper och enheter.

För att söka efter grupper och enheter:

1. Välj profil.
2. Längs ned i **Navigeraren** klicka på textrutan och skriv in en del av eller hela namnet på enheten eller enhetsgruppen. När du skriver letar programmet automatiskt efter den första enhet eller enhetsgrupp som matchar söksträngen.
3. För att hitta nästa enhet eller enhetsgrupp som matchar namnet du har skrivit in, klicka på knappen **Sök nedåt**. För att söka uppåt, klicka på knappen **Sök uppåt**.

ANVÄNDA ENHETSGRUPPER OCH ENHETER

ENHETSIKONER OCH ENHETSVISNINGAR

Olika ikoner används för att indikera vilken typ av enhet det är. Dessutom har varje enhet i **Navigeraren** en enhetsvisning som du kan visa i arbetsområdet:

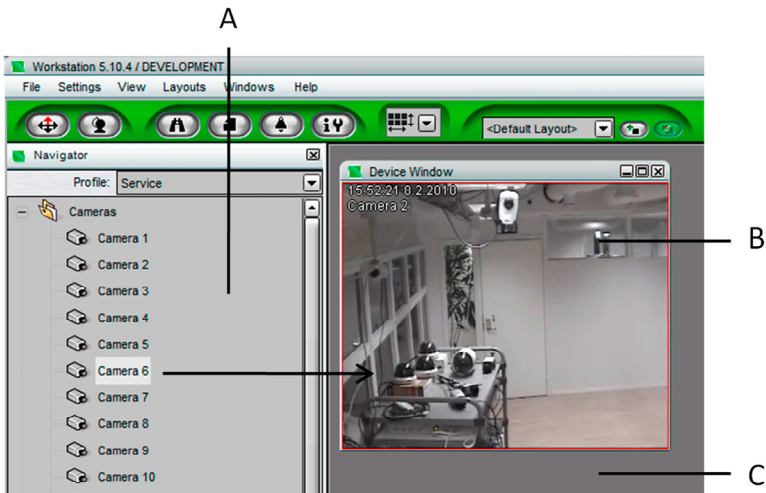
Ikon	Enhet	Enhetsvisning
	Kamera	En videovisning.
	Ljudkanal	Ett oscilloskop.
	Videoutgång	En lista för val av kamera som visas på monitorn och en annan lista för att starta kamerarundturer på monitorn.
	Digital ingång	En ikon som visar ingångens tillstånd.
	Digital utgång	En ikon som du kan klicka på för att öppna eller stänga utgång.
	Ljudkommunikationskanaler	En bild av en telefon med animering och en knapp för att öppna kommunikationskanalen.
	Textkanal	En visning för textströmdata och texthändelser.

OBS: Andra ikoner än de som visas i tabellen kan användas för enheterna.

OBS: När ett larm uppstår visas enheten som har utlöst larmet i Navigeraren.

För att visa en enhetsvisning, gör något av följande:

- Högerklicka på en enhet i **Navigeraren** och välj sedan **Visning** (eller **Visning av realtid** eller **Visning av inspelat material**).
- Dra en enhet från **Navigeraren** till arbetsområdet.
- Välj en enhet, klicka på knappen **Visningsmeny**  längst ned i **Navigeraren**, och välj sedan **Visning**.
- Dubbelklicka på en enhet i **Navigeraren**. Det här fungerar bara om enhetens primära åtgärd är **Realtidsvisning** eller **Uppspelning**. För mer information, se *Primär åtgärd*.

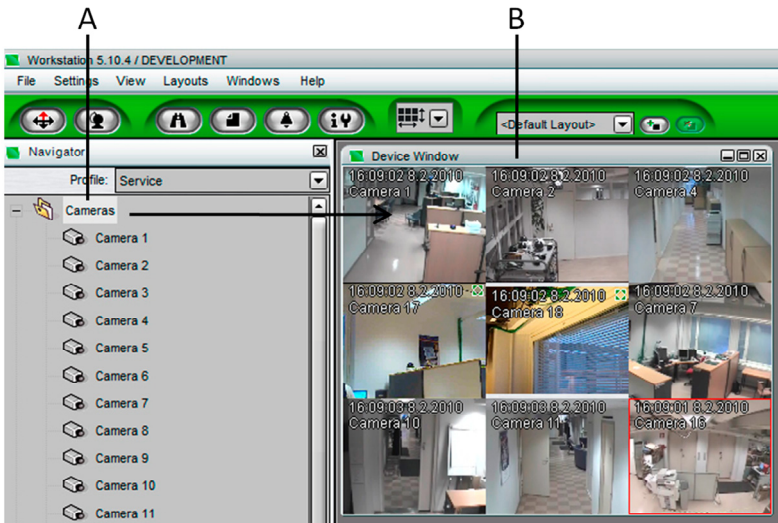


För att öppna en enhetsvisning (**B**), kan du dra en enhet från **Navigeraren** (**A**) till arbetsområdet (**C**).

För att visa alla enheter i en enhetsgrupp i samma enhetsfönster, gör något av följande:

- Dra enhetsgruppen till arbetsområdet.
- Högerklicka på en enhetsgruppsikon och välj sedan **Visning av realtid**.
- Välj enhetsgruppen, klicka på knappen **Visningsmeny**  längst ned i **Navigeraren**, och välj **Visning av realtid**.

För mer information om enhetsfönster, se *Enhetsfönster*.



För att visa alla enheter i en enhetsgrupp i ett enhetsfönster (B), kan du dra enhetsgruppen (A) från Navigeraren till arbetsområdet.

ENHETSTILLSTÅND

Följande symboler visar en enhets tillstånd:

Ikon	Beskrivning
	Enheten är ansluten.
	Enheten används inte eller har inte laddats korrekt.
	Ingen signal.
	Ingen anslutning till inspelaren.
	Ansluter till inspelaren.

OBS: När ett larm uppstår visas enheten som har utlöst larmet i Navigeraren.

PRIMÄR ÅTGÄRD

Varje enhet har en primär åtgärd som du kan aktivera genom att dubbelklicka på enheten.

Den primära åtgärden är specifik för enheten och kan ställas in eller ändras av systemadministratören.

Följande primära åtgärder är tillgängliga:

Realtidsvisning. Visar enheten i realtid. Detta alternativ är tillgängligt för alla enheter.

Uppspelning. Visar uppspelningsvisning. Det här alternativet är tillgängligt för kameror, ljudkanaler och textkanaler.

Ingen åtgärd. Systemet gör ingenting. Detta alternativ är tillgängligt för alla enheter.

Slå på/av. Ändrar tillståndet för en digital utgång. Detta alternativ är tillgängligt för digitala utgångar.

Puls. Systemet skickar en puls till en digital utgång. Detta alternativ är tillgängligt för digitala utgångar.

GENVÄGSMENYER

Du kan styra enheter med hjälp av kommandon som ligger i genvägsmenyer.

För att visa en genvägsmeny:

- Högerklicka på en enhet i **Navigeraren** eller högerklicka på en enhetsvisning.

Kommandona förklaras i de avsnitt som beskriver varje enhetstyp.

ENHETSEGENSKAPER

Visa information om enheter, justera deras egenskaper och få tillgång till en del kommandon via fönstret **Egenskaper**. Du kan till exempel spela in och skriva ut bilder på fliken **Klippbord** i fönstret **Egenskaper**.

För att visa fönstret Egenskaper, gör något av följande:

- Välj en enhet och klicka på knappen **Egenskaper**  i verktygsfältet.

- Högerklicka på en enhetsvisning och välj en av flikarna i fönstret **Egenskaper**, till exempel, **Beskrivning** eller **Enhetsinformation**.
- Högerklicka på en enhet i **Navigeraren** och välj en av flikarna i fönstret **Egenskaper**, till exempel, **Beskrivning** eller **Enhetsinformation**.

När fönstret **Egenskaper** visas ändras innehållet i enlighet med den valda enheten.

Olika enheter har olika flikar i fönstret **Egenskaper**. För mer information om flikarna, se de avsnitt som beskriver varje enhetstyp.

OBS: Du kan docka fönstret **Egenskaper** genom att dra det till vänster eller höger sida av skärmen.

ENHETSFÖNSTER

Du kan visa mer än en enhetsvisning i ett enhetsfönster. Enhetsvisningarna kan vara från olika enheter, till exempel videovisningar och digitala utgångsvisningar. Vidare kan visningarna vara från olika enhetsgrupper. Men de kan inte vara från olika profiler.



Ett fönster med två videovisningar, en digital utgångsvisning och en ljudvisning.

Högsta antal enhetsvisningar i ett enhetsfönster i realtidsläge är 16 och vid uppspelning 8. Det högsta antalet totalt för visningar i arbetsområdet är 50.

För mer information om hur du anpassar enhetsfönster, se *Ändra enhetsfönstervisningar*.

KAMEROR

OM KAMEROR

Det finns två typer av kameror:

- Fasta kameror
- Domkameror (PTZ)

Du kan styra kameror på nedanstående sätt om du har användarrättigheter:

- Visa realtidsvideo.
- Spela upp inspelad video.
- Exportera bilder och videoklipp.
- Styra domkameror

Dessutom, om **Workstation** används lokalt kan du använda samma dator som inspelaren finns på för att övervaka video direkt från lokala kameror. För mer information, se *Analog lokal video*.

ÖVERVAKA REALTIDSVIDEO

För att övervaka realtidsvideo från en kamera, gör något av följande:

- Dra kameran från fliken **Navigeraren** till arbetsområdet.
- Högerklicka på kameran och välj **Visning av realtid** från menyn.
- Välj kameran, klicka på knappen **Visningsmeny**  längst ned i **Navigeraren**, och välj **Visning av realtid**.

Vidare, om realtidsvideo har konfigurerats som primär åtgärd för kameran kan du även dubbelklicka på kameran i Navigeraren eller på en karta för att visa realtidsvideo.

En liten symbol i det övre högre hörnet på videovisningen visar vad kameran gör just nu. För mer information om symbolerna, se *Kameraegenskaper*.

För att övervaka realtidsvideo från flera kameror:

- Högerklicka på en enhetsgruppsikon och välj **Visning av realtid**. Det här öppnar ett enhetsfönster som innehåller ett realtidsfönster

för alla kameror i enhetsgruppen. Se även *Enhetsfönster*.

OBS: Om gruppen innehåller fler än 16 enheter visas endast de första 16.

AVSPELNING AV VIDEO

För att spela upp video från en kamera, gör något av följande:

- Högerklicka på en kamera i **Navigeraren** eller på en karta och välj sedan **Visning av inspelat material**.
- Högerklicka på en kameravisning och välj **Visning av inspelat material**.
- Välj en kamera från **Navigeraren**, klicka på **Visningsmeny** längst ned i **Navigeraren** och välj sedan **Visning av inspelat material**.

Uppspelning av inspelat material beskrivs närmare i *Avspelning av video*.

KAMERAMENY

Använd kameramenyn för att få tillgång till kamerans egenskaper och funktioner, till exempel för att spela upp inspelad video. Olika alternativ är tillgängliga i uppspelnings- och realtidsläge. Dessutom är en del alternativ bara tillgängliga om kameravisningen är öppen.

För att visa kameramenyn, gör något av följande:

- Högerklicka på en videovisning.
- Högerklicka på en kamera i **Navigeraren** eller på en karta.
- Välj kameran från **Navigeraren** och klicka på **Visningsmeny** i det nedre högra hörnet av **Navigeraren**.

Kameramenyn kan innehålla följande kommandon:

Flytta bort. Flyttar videovisning från ett enhetsfönster till ett eget enhetsfönster. Detta kommando visas bara om det finns mer än en enhetsvisning i ett enhetsfönster.

Stäng. Stänger videovisningen.

Domstyrning. Aktiverar domstyrning. Det här kommandot är tillgängligt endast för de domkameror som stöds och som har installerats och konfigurerats korrekt.

Beskrivning. Visar fliken **Beskrivning** i fönstret **Egenskaper**.

Visad enhetsinformation. Visar fliken **Visad enhetsinformation** i fönstret **Egenskaper** där du kan välja vilka data som ska visas i videovisningen.

Uppdateringshastighet. Visar fliken **Uppdatera** i fönstret **Egenskaper** där du kan välja uppdateringsintervall för videovisningen.

Domegenskaper. Visar fliken **Domstyrning** i fönstret **Egenskaper** där du kan starta den förinställda kamerarundturen och välja förinställda positioner. Du kan också få tillgång till inställningar för kamerarundturer från fliken. Det här kommandot är bara tillgängligt för domkameror och bara i realtidsläge.

Spela in. Öppnar fliken **Klippbord** i fönstret **Egenskaper** där du kan spela in, exportera och skriva ut bilder.

Referensbild. Visar en bild du kan jämföra med aktuell visning. Genom att jämföra visningar kan du till exempel se till att kameran pekas i rätt riktning.

Bildverktyg. Visar bildverktyg. Med bildverktygen kan du förbättra bilder, till exempel genom att justera ljusstyrka eller kontrast.

Visning av inspelat material. Öppnar en uppspelningsvisning från samma kamera. Det här kommandot är bara tillgängligt i realtidsläge.

Visning av realtid. Öppnar en visning i realtid från samma kamera. Det här kommandot är bara tillgängligt i uppspelningsläge och om realtidvisningen inte redan är aktiv.

Visa på karta. Visar var kameran finns på en karta. Det här kommandot visas i Navigeraren.

Visa i Navigeraren. Visar var kameran finns i Navigeraren. Det här kommandot visas i Kartverktyget.

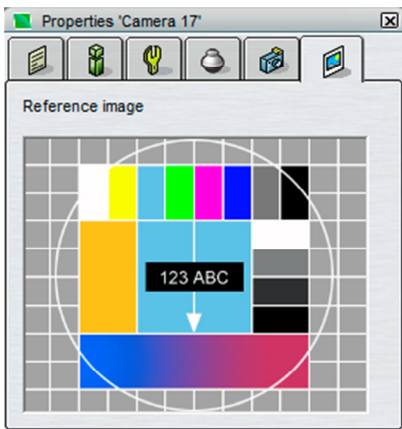
Aktivitetssökning. Visar verktyget **Aktivitetssökning**. Det här kommandot är bara tillgängligt i uppspelningsläge.

Rörelsesökning. Visar verktyget **Rörelsesökning**. Det här kommandot är bara tillgängligt i uppspelningsläge.

Lägg till i Bokmärken. Lägger till bilden eller ljudexemplet i listan **Bokmärken**. Det här kommandot är bara tillgängligt i uppspelningsläge.

Kamerarundtur. Startar en kamerarundtur där video visas i följd från varje kamera som hör till samma enhetsgrupp. Detta kommando visas bara om det finns mer än en video i ett enhetsfönster.

KAMERAEGENSKAPER



Fönstret Kameraegenskaper

Kameraegenskaper visas i fönstret **Egenskaper** window. En del av flikarna i fönstret **Egenskaper** visas bara om enhetsvisningen visas i arbetsområdet just då. Domkameror har ytterligare en flik för **Domstyrning**. För mer information om hur du öppnar fönstret Egenskaper, se *Enhetsegenskaper*.

Fönstret **Egenskaper** kan ha följande flikar:

Beskrivning

Fliken beskrivning innehåller en allmän beskrivning av kameran och en administrativ beskrivning som bara visas för systemadministratörer. Systemadministratörer kan lägga till beskrivningar i **System Manager**.

Visad enhetsinformation

Från den här fliken kan du välja vilka data som ska visas i videovisningen. Följande data är tillgängliga:

- **Namn.** Kamerans namn visas.
- **Grupp.** Enhetsgruppens namn visas.
- **Status.** Kamerans status visas genom en liten symbol i det övre högra hörnet av videovisningen:

Symbol	Beskrivning
(ingen symbol)	Realtid
	Spela upp
	Spela in
	Spela upp larm
	Kamerarundtur körs
	Domkamera

- **Tid.** Videons tid.
- **Datum.** Videons datum.

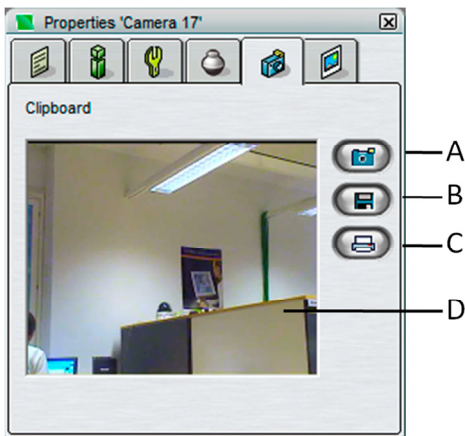
Bilduppdateringshastighet

Från den här fliken kan du välja hur ofta videovisningen ska uppdateras.

- **Uppdatera endast vid rörelse.** Välj det här alternativet för att uppdatera visningen av realtidsvideo endast när rörelse detekteras.
- **Uppdateringsintervall.** Välj det här alternativet för att uppdatera realtidsvisningen med jämna intervall även om ingen rörelse detekteras. Ställ också in uppdateringshastigheten. Till exempel, om du ställer in intervallet på 4s uppdateras videovisningen var fjärde sekund så länge ingen rörelse detekteras. Om rörelse detekteras uppdateras realtidsvisningen automatiskt.

Klippbord

Du kan uppdatera bilden som visas på den här fliken genom att klicka på knappen **Spara stillbild**. Du kan sedan spara eller skriva ut bilden genom att klicka på **Spara** eller på **Skriva ut**.



*Klippbordet i fönstret **Egenskaper**. A. Spela in B. Spara C. Skriv ut D. Inspelad bild*

Referensbild

För att se till att kameran visar och spelar in rätt bilder kan du jämföra videovisningen mot en referensbild som visas på den här fliken. Du kan till exempel se till att kameran riktas åt rätt håll.

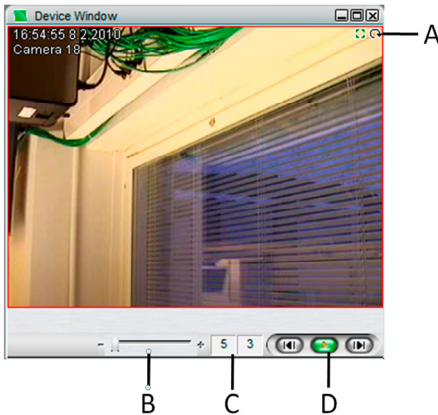
AUTOMATISK RONDERING

I en kamerarundtur visas video i följd från varje kamera som hör till samma enhetsgrupp. Du kan även starta en kamerarundtur från ett konfigurerat enhetsfönster.

För att starta en kamerarundtur, gör något av följande:

- Högerklicka på en enhetsgruppsikon i **Navigatorn** och välj **Kamerarundtur**.
- Högerklicka på en kameravisning i realtidsläge och välj **Kamerarundtur**. Detta kommando är bara tillgängligt om det finns mer än en enhetsvisning i ett enhetsfönster.

Om **enhetsfönstret** innehåller andra typer av enheter, utöver kameror, visas bara kamerorna i en kamerarundtursvisning. De andra enheterna visas i sina egna visningar.



Fönster för kamerarundtur. **A.** Symbolen för kamerarundtur visar att en tur körs **B.** Skjutreglage för att ändra tidsfördröjning **C.** Återstående tid som kameran visas i sekunder och hur länge varje kameravy visas (tidsfördröjning) **E.** Knappar för manuell styrning av rundturen

För att styra en kamerarundtur:

I kamerarundtursläge har fönstret tre knappar och ett skjutreglage som du kan använda för att styra rundturen manuellt.

Knapp	Beskrivning
	Föregående kamera
	Pausar eller fortsätter rundturen
	Nästa kamera
	Ställer in fördröjningstid

För att avbryta en kamerarundtur:

- Högerklicka på kamerarundtursvisningen och klicka på **Kamerarundtur** för att ta bort markeringen.

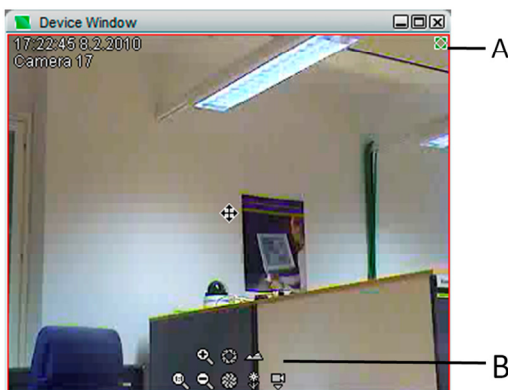
DOMKAMEROR



Domkameror (PTZ-kameror) visas med domkameraikonen i Navigeraren eller på en karta.

För att aktivera domkamerastyrning, gör något av följande:

- Högerklicka på domkameran i Navigeraren eller på en karta och välj **Domstyrning** från menyn.
- Klicka på domkamasymbolen i det över högra hörnet av kameravisningen.
- Högerklicka på en videovisning, och välj **Domstyrning** från menyn.



*En styrd domkamera. **A.** Domkamasymbol **B.** Förinställda kontroller för zoom, iris och fokus*

När domstyrning är aktiv visas förinställda domkontroller för zoom, iris och fokus i visningen.

Tänk på att i den del installationer kan domkamerakontrollerna ha en inställd period för att släppa upp kontrollen. I så fall släpps domkamerakontrollerna upp om de är inaktiva i mer än en viss angiven tid. Om kamerakontrollerna släpps up måste de aktiveras igen för att styra kameran.

OBS: Om domkamerakontrollerna har en inställd period för att släppa kontrollerna finns det en timer som visar återstående tid innan detta sker i det övre högra hörnet av kameravyn när domkamerakontrollerna har varit inaktiva under en viss tid.

Domstyrningsfunktionerna beskrivs i de här avsnitten:

- Zoom, iris och fokus
- Flytta domkameror
- Förinställda positioner och rundturer

Zoom, iris och fokus

När domstyrning är aktiv visas kontrollerna i videovisningen.

Knapp	Beskrivning
	Zooma in
	Zooma ut
	Zooma ut
	Ställ in iris: gör bilden ljusare
	Ställ in iris: gör bilden mörkare
	Ställ in fokus: fokusera på en punkt på långt avstånd
	Ställ in fokus: fokusera på en punkt på nära håll

OBS: Zooma in och ut med hjälp av musens rullningshjul.

Flytta domkameror

För att flytta domkameran:

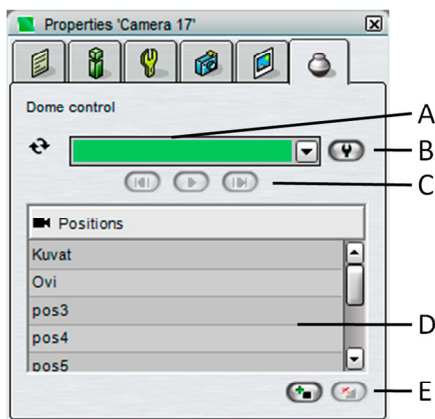
- I mitten av domkamerabilden finns en kontrollikon. Klicka på ikonen för att flytta kameran och dra den i den riktning som du vill flytta domkameran.



- Om kameran stödjer centreringssklick kan du klicka på vilken del av bilden som helst för att centrera kameran på den punkten.
- Om kameran stödjer områdeszoom kan du dra en ruta över en del av kameravisningen och på så sätt automatiskt zooma in på det området med kameran.

FÖRINSTÄLLDA POSITIONER OCH RUNDTURER

Du kan spara domkamerapositioner för att det ska vara lätt att komma åt dem och även skapa domkamerarundturer där kameran flyttar automatiskt från en position till en annan. Domkamerapositioner kan skapas, redigeras, tas bort och visas i fliken **Domstyrning** i fönstret **Egenskaper**. Dessutom kan positionerna och rotationerna visas direkt med hjälp av domkontrollerna, såsom beskrivs nedan.



Fliken **Domstyrning** i fönstret **Egenskaper** window. **A.** Kamerarundturer **B.** Redigera kamerarundturer **C.** Knappar för att styra kamerarundturer **D.** Förinställda positioner **E.** Knappar för att lägga till och ta bort förinställda positioner

ÖPPNA FLIKEN DOMSTYRNING

För att visa fliken **Domstyrning**, gör något av följande:

- Högerklicka på domkameran i **Navigeraren** och välj **Domegenskaper**.
- Högerklicka på domkameravisningen och välj **Domegenskaper**.

OBS: Domkamerastyrning måste vara aktiverad. För mer information om fönstret *Egenskaper*, se *Enhetsegenskaper*.

FLYTTA DOMKAMERAN TILL EN FÖRINSTÄLLD POSITION

För att flytta en kamera till en förinställd position, gör något av följande:

- Högerklicka på domkameran i Navigeraren, peka på **Välja position** och välj den position du vill flytta kameran till.
- På fliken **Domstyrning** i fönstret **Egenskaper** väljer du position från listan **Sparade positioner**.
- Aktivera domkamerastyrning. Klicka på kameraikonen på den nedre högra sidan av kontrollverktygen och välj den position du vill flytta kameran till.

STARTA EN KAMERARUNDTUR

För att starta en kamerarundtur, gör något av följande:

- Högerklicka på domkameran i Navigeraren, peka på **Kör rundtur** och klicka sedan på den rundtur du vill starta.
- På fliken **Domstyrning** i fönstret **Egenskaper**, välj rundturen från menyn **Kamerarundturer** och klicka på knappen **Starta/Stanna rundtur**.
- Aktivera domkamerastyrning. Klicka på kameraikonen på den nedre högra sidan av kontrollverktygen och välj den position du vill flytta kameran till.

OBS: På fliken **Domstyrning** i fönstret **Egenskaper** visas den aktuella positionen alltid i listan **Förinställda positioner** när en rundtur körs.

Med knapparna **Nästa** och **Föregående** kan du flytta manuellt till nästa eller föregående position utan att avbryta rundturen.

FÖR AVBRYTA EN RUNDTUR:

För att avbryta en kamerarundtur, gör något av följande:

- Om du har startat rundturen från fliken **Domstyrning** kan du avbryta den genom att släppa upp knappen **Starta/Stanna rundtur**.

- Om du har startat rundturen genom att välja den i ett kamerastyrningsverktyg eller från Navigerarens fönster eller ett kartverktyg kan du avbryta rundturen genom att vrida kameran manuellt eller välja en förinställd position från listan **Förinställningar**.

LÄGGA TILL OCH TA BORT FÖRINSTÄLLDA POSITIONER

OBS: Du måste aktivera domstyrning innan du kan lägga till eller ta bort positioner.

För att lägga till en förinställd position:

1. Vrid kameran till den position du vill spara. Du kan också ställa in zoom, fokus och iris.
2. I fliken **Domstyrning** i fönstret **Egenskaper** klicka på knappen **Lägg till förinställd position** nedanför menyn **Sparade positioner** och välj **Spara position** från menyn.
3. Skriv in ett namn för positionen och klicka på **OK**.

För att ta bort en förinställd position:

1. På fliken **Domstyrning** i fönstret **Egenskaper** väljer du den position du vill ta bort.
2. Klicka på knappen **Ta bort** vid menyn **Förinställningar** och välj **Ta bort position**.
3. Klicka på **OK**.

LÄGGA TILL OCH TA BORT KAMERARUNDTURER

OBS: Du måste aktivera domstyrning innan du kan lägga till eller ta bort kamerarundturer.

För att lägga till en kamerarundtur:

1. På fliken **Domstyrning** i fönstret **Egenskaper** klicka på **Redigera kamerarundturer**.
2. Klicka på knappen **Lägg till kamerarundtur** bredvid listan **Kamerarundturer**.
3. Skriv in ett namn för rundturen och klicka på **OK**.
4. Gå till listan **Förinställda positioner**, välj vilken position du vill lägga till i rundturer och klicka sedan på **Lägg till**.

TIPS: För att välja fler än en kamera, håll **SHIFT**-tangenter nedtryckt och klicka på den första och sista kameran av dem du vill välja. För att lägga till eller ta bort en kamera, håll **CTRL**-tangenter nedtryckt och klicka på den kamera som du vill lägga till eller ta bort.

OBS: För att ändra ordning på förinställningarna, dra en av dem till en ny position. För att ta bort en förinställd position från rundturen, markera positionen och klicka på **Ta bort**.

5. I listan **Rundturspositioner** klicka på den position du har lagt till och ställ sedan in tiden kameran kommer vara i den positionen (**Fördröjning**) och hastighet för kamerans rörelse till nästa position (**Rörelsetid**).
6. Klicka på **OK** för att spara rundturen.

OBS: När förinställda positioner sparas på inspelaren begränsas inte deras antal. Men i en del kameramodeller sparas de förinställda positionerna på kameran och då kan man vanligtvis bara spara ett begränsat antal. Rundturer sparas alltid på inspelaren och deras antal är inte begränsat.

För att ta bort en rundtur:

1. Gå till **Redigera kamerarundturer** och välj den rundtur du vill ta bort.
2. Klicka på **Ta bort rundtur**.
3. Klicka på **OK**.

HEMPOSITION

Du kan välja en förinställd position eller en kamerarundtur som ska utgöra hemposition för en domkamera. Om kameran inte används på en viss tid flyttas den automatiskt till sin hemposition.

För att ställa in en hemposition:

1. I **Redigera kamerarundturer**, väljer du den förinställda positionen eller kamerarundturen som du vill ställa in som hemposition.
2. Ställ in den tid som ska gå innan kameran flyttas till hempositionen.
3. För att kameran ska ställas i hemposition från en förinställd position, markera kryssrutan **Ställ i hemposition från en förinställd position**.

4. För att tvinga kameran till utgångsläget efter den inställda tiden, även om en rundtur körs, välj **Flytta till hemposition från en pågående kamerarundtur**.
5. Klicka på **OK**.

LARMFUNKTIONER

En domkamera kan flyttas till en förinställd position eller starta en förprogrammerad domkamerarundtur när ett larm uppstår. Systemadministratörer kan ställa in den här larmfunktionen i **System Manager**.

KAMERARESERVATION

Endast en användare åt gången kan styra en domkamera. Men du kan ta över styrningen av en domkamera från en annan användare om du har rättighet att göra detta.

ANALOG LOKAL VIDEO

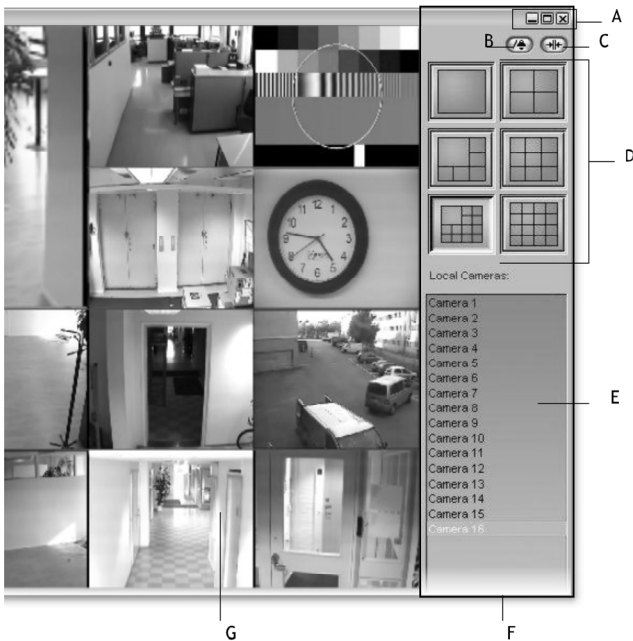
Lokal övervakning innebär att video strömmas direkt från inspelningskortet till visningsadaptorn. Detta är endast tillgängligt om

Workstation-programmet och inspelaren finns på samma dator. Dessutom måste kamerorna finnas i din profil och du måste ha rätt att övervaka lokal video från dem. Lokal övervakning finns inte på NVR i Mirasys N-serien.

Till skillnad från vanlig realtidsvisning leder inte lokal övervakning till processorbelastning för inspelaren. Därför ska lokal övervakning användas istället för realtidsvisning när det är möjligt.

För att övervaka video från lokala kameror, gör något av följande:

- Gå till menyraden och klicka på **Fönster** och välj **Lokala kameror**.
- Gå till verktygsfältet och klicka på knappen **Lokala kameror**.



Lokal övervakning. A. Knapparna Minimera, Maximera och Stäng B. Visar larmlistan C. Klicka för att dölja kontrollpanelen D. Klicka på en av de här knapparna för att ändra hur många videovisningar som visas E. Tillgängliga kameror F. Kontrollpanel G. Bildområde

För att ändra hur många videovisningar som visas:

- Klicka på en av skärmformatknapparna (D).

För att välja kameror:

- Dra kameran från kameralistan på höger sida till bildområdet.

För att ändra ordning på kamerorna:

- Dra en kamera till en ny plats i bildområdet.

För att maximera kameravisningens storlek, gör något av följande:

- Dubbelklicka på den lokala visningens namnlist.

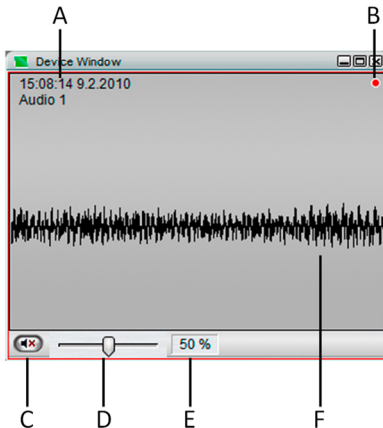
- Klicka på knappen **Maximera** i det övre högra hörnet av den lokala visningens namnlist.

För att maximera visningen från en enskild kamera:

- När du visar flera lokala kameror kan du dubbelklicka på en enskild kameravisning för att se visningen från den kameran i enhetsfönstret. Du kan återställa originallayout genom att dubbelklicka på kameravisningen.

AUDIO

Varje inspelare i DVMS-systemet kan ha ett visst antal ljudkanaler. Du kan lyssna på ljud i realtid och inspelat ljud om du har behörighet att göra detta.



Ljudvisning. A. Datum, tid och namn på kanalen B. Inspelningens status. C. Ta bort ljud D. Volymskjutreglage E. Volym F. Oscilloskop

ÖPPNA LJUDKANALER

För att öppna en ljudkanal, gör något av följande:

- Dra kanalen från **Navigeraren** till arbetsområdet.
- Högerklicka på en kanal i **Navigeraren** och välj sedan **Visning av realtid**.
- Välj en kamera från **Navigeraren**, klicka på **Visningsmeny**  längst ned i **Navigeraren** och välj sedan **Visning av realtid**.

Se även *Enhetsfönster*.

LJUDVISNING

En audiovisning har följande delar:

Namn, datum, tid, status: Som i kameravisningen.

Oscilloskop: Visualiserar audiosignalernas frekvenser.

Ta bort ljud: Klicka för att ta bort ljudet och klicka igen (släpp upp knappen) för att lyssna på ljudet.

Volym: Justera nivåerna för ljudutgång.

Du kan styra en ljudvisning på samma sätt som andra enhetsvisningar. För mer information, se *Använda enhetsgrupper och enheter*.

AUDIOUPPSPELNING

Du kan bara spela upp inspelat ljud framåt och på normal hastighet. I snabbuppspelning spelas inte ljud upp men den aktuella positionen visas i diagrammet.

För att spela upp inspelat ljud, gör något av följande:

- Högerklicka på en ljudkanal i **Navigeraren** eller på en karta och välj sedan **Visning av inspelat material**.
- Högerklicka på en ljudvisning och välj **Visning av inspelat material**.
- Välj en ljudkanal från **Navigeraren**, klicka på **Visningsmeny** längst ned i **Navigeraren** och välj sedan **Visning av inspelat material**.

AUDIOSÖKNING

För att granska inspelad audio klicka på knappen **Aktivitetssökning** på uppspelningspanelen. För mer information, se *Aktivitetssökning*.

AUDIOEGENSKAPER

Ljudkanalerna har följande flikar i fönstret **Egenskaper**:

Beskrivning: Innehåller en beskrivning av ljudkanalen.

Visad enhetsinformation: Från den här fliken kan du välja vilka data som ska visas i ljudvisningen.

Uppdateringshastighet: Från den här fliken kan du välja om en kanal ska uppdateras kontinuerligt eller bara när systemet detekterar ljud.

För att visa fönstret Egenskaper, gör något av följande:

- Kontrollera att ljudkanalvisningen visas i arbetsområdet och klicka sedan på **Visa/Dölj egenskaper** i verktygsfältet.
- Högerklicka på ljudkanalvisningen och välj en av flikarna i fönstret Egenskaper (**Beskrivning**, **Enhetsinformation** eller **Uppdateringshastighet**).

VIDEOUTGÅNGAR

Du kan visa video på monitorer som har anslutits till videoutgångar på inspelaren.

Videoutgångar finns inte på NVR i Mirasys N-serien.

VÄLJA KAMEROR

För att välja kameran som visas på en monitor, gör något av följande:

- Högerklicka på videoutgången (monitorn)  i **Navigeraren** eller på **en karta**, peka på **Välj kamera** och välj den kamera du vill visa på monitorn.
- Öppna videoutgångsvisningen, till exempel genom att dra videoutgången (monitorn) till arbetsområdet. Gå sedan till kameralistan och klicka på den kamera du vill visa.

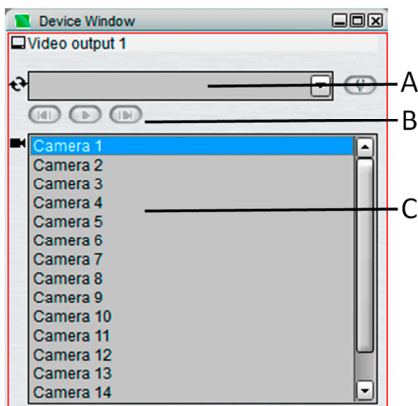
KÖRA KAMERARUNDTURER

För att starta en kamerarundtur, gör något av följande:

- Högerklicka på videoutgången (monitorn)  i **Navigeraren** eller på **en karta**, peka på **Kör rundtur** och välj den rundtur du vill köra på monitorn.
- Öppna videoutgångsvisningen, till exempel genom att dra videoutgången (monitorn) till arbetsområdet. Klicka sedan på den rundtur som du vill starta i listan **Kamerarundturer**. Klicka på **Spela**.

VIDEOUTGÅNGSVISNING

Använd videoutgångsvisningen för att välja den kamera du vill visa på en monitor och för att styra kamerarundturer (kamerasekvenser).



En videoutgångsvisning. A. Sparade kamerarundturer B. Kamerarotationskontroller C. Visar vald kamera på monitorn

För att visa monitorvisningen, gör något av följande:

- Dra monitorn från **Navigeraren** till arbetsområdet.
- Högerklicka på videoutgången i **Navigeraren** eller i en karta och välj **Visning**.
- Välj en monitor från **Navigeraren**, klicka på **Visningsmeny**  längst ned i **Navigeraren** och välj sedan **Visning**.

För att välja kamera som visas på monitorn:

- Högerklicka på videoutgången i **Navigeraren** eller på en karta, peka på **Välj kamera** och välj sedan en kamera från listan.
- Välj kameran från kameranlistan i videoutgångsvisningen.

För att starta en kamerarundtur, gör något av följande:

- Högerklicka på videoutgången i **Navigeraren** eller på en karta, peka på **Kör rundtur** och välj sedan en rundtur från listan.
- Välj rundturen från listan **Kamerarundturer** i videoutgångsvisningen och klicka på **Spela**.

För att avbryta en kamerarundtur:

- Släpp upp knappen **Spela**.

Om rundturen startas om så körs den från den första kameran.

För att flytta till nästa eller föregående kamera manuellt:

- Klicka på **Föregående kamera** eller **Nästa kamera**. Observera att manuell styrning avbryter en pågående kamerarundtur.

VIDEOUTGÅNG, EGENSKAPER

Fönstret **Egenskaper** innehåller följande två flikar för videoutgångar:

Beskrivning. Innehåller en valfri beskrivning av utgång och eventuellt även en beskrivning som bara visas för systemadministratörer.

Visad enhetsinformation. Från den här fliken kan du välja vilka data som ska visas i videoutgångsvisningen (monitornamn, datum, tid).

För att visa fönstret Egenskaper, gör något av följande:

- Se till att videoutgångsvisningen visas i arbetsområdet och klicka sedan på **Visa/Dölj egenskaper** i verktygsfältet.
- Högerklicka på videoutgångsvisningen och välj en av flikarna i fönstret Egenskaper (**Beskrivning** eller **Enhetsinformation**).

ÄNDRA OCH LÄGGA TILL KAMERARUNDTURER FÖR MONITORER

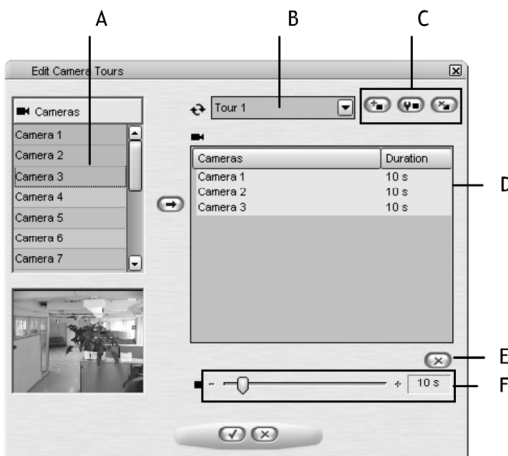
Du kan ändra och lägga till kamerarundturer om du har rättighet att göra detta.

För att lägga till en kamerarundtur:

1. Högerklicka på en monitor i Navigeraren eller på en karta och välj **Redigera kamerarundtur**. Dialogrutan **Redigera kamerarundturer** visas.
2. Klicka på knappen **Lägg till kamerarundtur** bredvid listan **Kamerarundturer** och skriv in ett namn för rundturen.
3. Från vänster panel, välj vilka kameror du vill lägga till i rundturen och klicka på **Lägg till**. Alternativt kan du välja kameror och dra dem till det högra fönstret.
 - För att ändra ordning på kamerorna, dra en kamera till en ny position.

- För att ta bort en kamera från rundturen, markera kameran och klicka på knappen **Ta bort**.
- För att ändra en kameras tidsfördröjning, markera kameran och dra sedan i skjutreglaget nedanför listan.
- För att välja fler än en kamera, håll SHIFT-tangenten nedtryckt och klicka på den första och sista kameran av dem du vill välja. För att lägga till eller ta bort en kamera, håll CTRL-tangenten nedtryckt och klicka på den kamera som du vill lägga till eller ta bort.

4. För att spara rundturen, klicka på knappen **OK**.



För att ändra en kamerarotation. **A.** Tillgängliga kameror **B.** Lista över kamerarundturer **C.** Lägg till, ändra och ta bort kamerarotationer **D.** Kameror som ingår i kamerarotationen och dess fördröjningstider. **E.** Ta bort den valda kameran från rundturen **F.** Ställer in fördröjningstid för den valda kameran.

För att ändra en kamerarundtur:

- Gå till rundturslistan och välj den rundtur du vill ändra. Du kan då ändra de här inställningarna:

- För att ändra namn på rundturen, klicka på **Ändra rundtursnamn** och skriv in ett nytt namn på rundturen.
- För att ändra ordning på kamerorna, dra en kamera till en ny position i listan.
- För att ta bort en kamera från rundturen, markera kameran och klicka på knappen **Ta bort kamera**.
- För att lägga till en kamera till rundturen, välj kameran i det vänstra fönstret och klicka på **Lägg till**.

För att ta bort en kamerarundtur:

1. Från listan **Kamerarundturer** välj den rundtur som du vill ta bort.
2. Klicka på knappen **Ta bort rundtur** bredvid listan.
3. För att spara ändringarna, klicka på knappen **OK**.

DIGITALA UTGÅNGAR

Digitala utgångar används för att styra externa enheter såsom dörrar, grindar eller lampor.

DIGITAL UTGÅNGSVISNING

Den digitala utgångsvisningen visar en utgångs tillstånd (öppen/stängd). Du kan också styra utgångar från visningen.



Två digitala utgångsvisningar. Den första utgången är öppen och den andra är stängd. Andra ikoner än de här kan finnas för digitala utgångar.

För att visa den digitala utgångsvisningen, gör något av följande:

- Dra den digitala utgången från **Navigeraren** till arbetsområdet.
- Högerklicka på en monitor i Navigeraren eller på en karta och välj sedan **Visning**.
- Välj en digital utgång från Navigeraren, klicka på **Visningsmeny**  längst ned i **Navigeraren** och välj sedan **Visning**.

För att byta namn på en digital utgång:

- Klicka på ikonen i den digitala utgångsvisningen. Utgångens status ändras eller så skickas en puls till utgången, beroende på vilket som är utgångens primära funktion. Den primära funktionen ställs in i **System Manager**.
- För att få tillgång till båda kommandona (Ändra tillstånd (**Slå på/av**) och **Puls**), öppna fönstret **Egenskaper** och klicka på fliken **Utgångskontroll**. För mer information om fliken, se *Digitala utgångsegenskaper*.

DIGITAL UTGÅNGSMENY

Den digitala utgångsmenyn innehåller följande kommandon:

Visning. Visar den digitala utgångsvisning du kan använda för att styra utgången.

Visa på karta. Visar var kameran finns på en karta. Det här kommandot visas i Navigeraren.

Visa i Navigeraren. Visar var kameran finns i Navigeraren. Det här kommandot visas i Kartverktyget.

Slå på/av. Det här kommandot ändrar utgångens tillstånd. Om utgången är stängd så öppnas den. Om den är öppen så stängs den. Utgången blir kvar i det ändrade tillståndet tills den ändras igen manuellt eller tills ett larm uppstår.

Puls. Tillståndet ändras bara under en angiven tid och sedan återgår det till det tidigare tillståndet. Ange hur lång pulsen ska vara i fliken **Digital utgång** i fönstret **Egenskaper**.

Beskrivning. Visar fliken **Beskrivning** i fönstret **Egenskaper**.

Visad enhetsinformation. Visar fliken **Visad enhetsinformation** i fönstret **Egenskaper** där du kan välja vilka data som ska visas i den digitala utgångsvisningen.

Utgångskontroll. Visar fliken **Utgångskontroll** i fönstret **Egenskaper**, där du kan styra utgången.

För att visa menyn, gör något av följande:

- Högerklicka på den digitala utgången i Navigeraren eller på en karta.
- Välj den digitala utgången från **Navigeraren** och klicka på **Visningsmeny** i det nedre högra hörnet av **Navigeraren**.
- Högerklicka på den digitala utgångsvisningen.

DIGITALA UTGÅNGSEGENSKAPER

Digitala utgångar har följande flikar i fönstret **Egenskaper**:

Beskrivning

Fliken beskrivning innehåller en allmän beskrivning av den digitala utgången och en administrativ beskrivning som bara visas för systemadministratörer.

Endast systemadministratörer kan lägga till beskrivningar i **System Manager**.

Visad enhetsinformation

Från den här fliken kan du välja vilka data som ska visas i visningen.

Namn. Utgångens namn visas.

Enhetsgrupp. Enhetsgruppens namn visas.

Utgångskontroll. Fliken **Utgångskontroll** innehåller följande kommandon:

Ikon	Namn	Beskrivning
	Slå på/av	Klicka för att ändra utgångens tillstånd.
	Puls	Klicka för att ändra en utgångs tillstånd bara för en kort stund.
	Pulsvaraktighet	Dra i skjutreglaget för att ställa in pulsens varaktighet.
	Uppdatera	Uppdaterar ikonerna så att den visar utgångens aktuella status.

För att visa fönstret Egenskaper, gör något av följande:

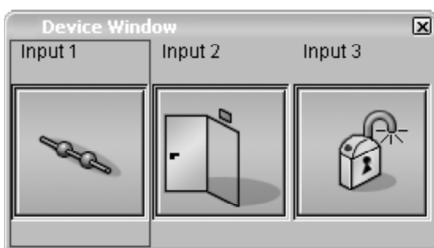
- Se till att den digitala utgångsvisningen visas i arbetsområdet och klicka sedan på **Visa/Dölj egenskaper** i verktygsfältet.
- Högerklicka på den digitala utgångsvisningen och välj en av flikarna i fönstret Egenskaper (**Beskrivning** eller **Enhetsinformation**).

DIGITALA INGÅNGAR

Externa enheter, till exempel dörr- eller fönstersensorer, kan anslutas till digitala ingångar i inspelaren. Ingångarnas tillstånd visas med ikoner i **Workstation**. Det finns två tillstånd: inaktiv och aktiv. Ikonerna väljs av systemadministratören.

DIGITAL INGÅNGSVISNING

Den digitala ingångsvisningen visar tillstånd för en digital ingång, inaktiv eller aktiv.



Tre digitala ingångsvyer.

För att visa den digitala ingångsvisningen, gör något av följande:

- Dra den digitala ingången från **Navigeraren** till arbetsområdet.
- Högerklicka på digital ingång i Navigeraren eller på en karta och välj sedan **Visning**.
- Välj en digital ingång, klicka på knappen **Visningsmeny**  längst ned i **navigeraren** och välj sedan **Visning**.

För att uppdatera ikonen för den digitala ingången:

- Klicka på ikonen.

DIGITAL INGÅNGSMENY

Menyn innehåller följande kommandon:

Beskrivning: Visar fliken **Beskrivning** i fönstret **Egenskaper**.

Visad enhetsinformation: Visar fliken **Visad enhetsinformation** i fönstret **Egenskaper** där du kan välja vilka data som ska visas i den digitala utgångsvisningen.

För att visa den digitala ingångsmenyn, gör något av följande:

- Högerklicka på en digital ingång i Navigeraren eller på en karta.
- Högerklicka på den digitala ingångsvisningen.

DIGITALA INGÅNGSEGENSKAPER

Digitala ingångar har följande flikar i fönstret **Egenskaper**:

Beskrivning

Fliken beskrivning innehåller en allmän beskrivning av den digitala ingången och en administrativ beskrivning som bara visas för systemadministratörer. Endast systemadministratörer kan lägga till beskrivningar i **System Manager**.

Visad enhetsinformation

Från den här fliken kan du välja vilka data som ska visas i visningen.

Namn. Ingångens namn visas.

Enhetsgrupp. Enhetsgruppens namn visas.

För att visa fönstret Egenskaper, gör något av följande:

- Se till att den digitala ingångsvisningen visas i arbetsområdet och klicka sedan på **Visa/Dölj egenskaper** i verktygsfältet.
- Högerklicka på den digitala ingångsvisningen och välj en av flikarna i fönstret Egenskaper (**Beskrivning** eller **Enhetsinformation**).

AUDIOKOMMUNIKATION

Varje inspelare har en ljudkommunikationskanal. Genom den här kanalen kan du prata med andra över ett nätverk.

AUDIOKOMMUNIKATIONSIKONER

Följande ikoner används i Navigeraren för att visa ljudkommunikationskanalens tillstånd:

Ikön	Beskrivning
	Kommunikationskanalen är stängd.
	Anropsknappen har tryckts in i andra änden.
	Kommunikationskanalen är öppen.

AUDIOKOMMUNIKATIONSVISNING

När någon trycker på en anropsknapp i den andra änden visas en animerad telefonikon på Navigeraren och i ljudkommunikationsvisningen. Dessutom ljuder en signal.

Visningen av ljudkommunikation kan också visas automatiskt när anropsknappen aktiveras (om detta inte redan visas i arbetsområdet). Dessutom visas alla enhetsvisningar från samma enhetsgrupp i samma fönster.



Ljudkommunikationsvisning A. Audiokommunikationsknappen visar anslutningens status B. Volym C. Anslutningstimer.

För att öppna eller stänga ljudanslutningen:

- Klicka på knappen **Öppna/Stäng anslutning** i ljudkommunikationsvisningen.

AUDIOKOMMUNIKATIONSMENY

Audiokommunikationsmenyn kan innehålla följande kommandon:

Visning. Visar ljudkommunikationsvisningen.

Anslut. Klicka här för att öppna ljudkommunikationskanalen.

Beskrivning: Visar fliken **Beskrivning** i fönstret **Egenskaper**.

Visad enhetsinformation: Visar fliken **Visad enhetsinformation** i fönstret **Egenskaper** där du kan välja vilka data som ska visas i ljudkommunikationsvisningen.

För att visa ljudkommunikationsmenyn, gör något av följande:

- Högerklicka på ljudkommunikationsikonen i Navigeraren eller på en karta.
- Högerklicka på ljudkommunikationsvisningen.

EGENSKAPER FÖR AUDIOKOMMUNIKATION

En kommunikationskanal har följande flikar i fönstret **Egenskaper**:

Beskrivning

Fliken beskrivning innehåller en allmän beskrivning av kanalen och en administrativ beskrivning som bara visas för systemadministratörer. Systemadministratörer kan lägga till beskrivningar i **System Manager**.

Enhetsinformation

Från den här fliken kan du välja namn på kanalen som ska visas i visningen.

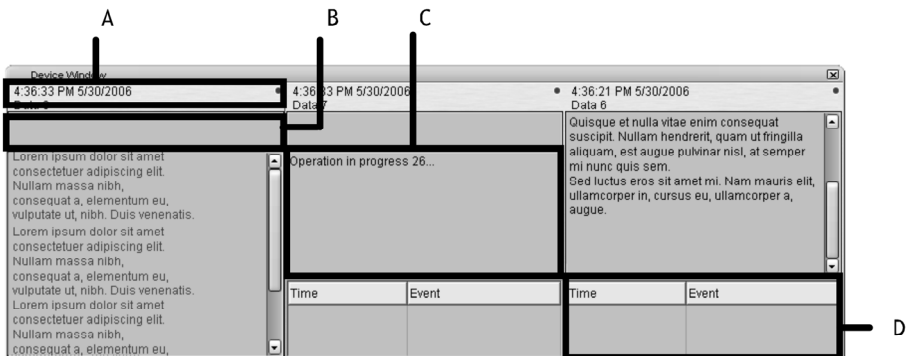
TEXTKANALER

Inspelarna kan ta emot textströmdata från enheter som kassaapparater eller bensinpumpar. Du kan visa textdata i realtid synkroniserat med video och ljuddata. Du kan dessutom söka efter inspelad textdata med hjälp av **Aktivitetssökning** eller **Textsökning**.

För att kunna använda textdatakanaler måste man ha en programlicens som stödjer textkanaler och en inspelningsdrivrutin för textdata. Drivrutinen specificerar data som skickas från enheten till DVMS-systemet.

TEXTKANALVISNING

Den övre delen av textkanalvisningen visar datum och tid för den valda händelsen, namn på kanalen och plats och läge för textkanalvisningen (inspelning eller uppspelning). Nedanför finns huvudet, textdatalistan och den anpassade händelselistan. Textdatalistan visas alltid. Huvudet och den anpassade händelselistan är extra funktioner.



Tre textkanalvisningar i ett enhetsfönster. A. Datum, tid och namn på kanalen B. Huvud C. Textdatalista D. Anpassad händelselista.

Huvud. Huvudet visar identifikationsdata som specificeras av inspelningsdrivrutinen.

Textdatalista. Den här listan visar icke specificerad textströmdata (texthändelser) och text som hör ihop med anpassade händelser. Data som visas specificeras av inspelningsdrivrutinen för textdata.

Anpassad händelselista. Den här listan visar anpassade händelser som specificeras av inspelningsdrivrutinen för textdata. Anpassade händelser kan också visas i textdatalistan istället för i den anpassade händelselistan.

För att visa en textkanalvisning i realtid, gör något av följande:

- Dra textkanalen från **Navigeraren** till arbetsområdet.
- Högerklicka på en textkanal i Navigeraren eller på en karta och välj sedan **Visning**.
- Välj textkanalen, klicka på knappen **Visningsmeny**  längst ned i **navigeraren** och välj **Visning av realtid**.

TEXTKANALMENY

Textkanalmenyn kan innehålla följande kommandon:

Flytta bort. Detta kommando visas bara om det finns mer än en enhetsvisning i ett enhetsfönster. Det flyttar vald textkanalvisning till ett eget enhetsfönster.

Beskrivning. Visar fliken **Beskrivning** i fönstret **Egenskaper** där systemadministratörer kan lägga till information om varje kanal.

Visad enhetsinformation. Visar fliken **Visad enhetsinformation** i fönstret **Egenskaper** där du kan välja vilka identifikationsdata som ska visas i högst upp i textkanalvisningen.

Aktivitetssökning. Visar ett grafiskt aktivitetssökverktyg som du kan använda för att leta rätt på inspelad textdata.

Textsökning. Visar **Textsökning**-verktyget som du kan använda för att leta rätt på inspelad textdata.

Visning av realtid. Visar en textkanalvisning i realtid.

Visning av inspelat material. Visar en uppspelning från kanalen.

För att visa textkanalmenyn, gör något av följande:

- Högerklicka på textkanalikonen i Navigeraren eller på en karta.
- Högerklicka på textkanalvisningen.

TEXTKANALEGENSKAPER

En textkanal har följande flikar i fönstret **Egenskaper**:

Beskrivning

Fliken beskrivning innehåller en allmän beskrivning av kanalen och en administrativ beskrivning som bara visas för systemadministratörer. Systemadministratörer kan lägga till beskrivningar i **System Manager**.

Visad enhetsinformation

Från den här fliken kan du välja vilka data som ska visas i textkanalvisningen (kanalens namn, gruppnamnet, kanalens status, datum och tid).

SÖKA OCH SPELA UPP TEXTDATA

Du kan söka och spela upp inspelad textströmdata. För att leta rätt på textdata med hjälp av ett stapeldiagram som visar mängden inspelad data, använd **Aktivitetssökning**. För mer information, se *Aktivitetssökning*. Du kan också leta rätt på textdata genom att ange vissa sökkriterier, till exempel en textsträng du vill söka efter. För mer information, se *Textsökning*.

SPELA UPP

För information om hur du ska granska inspelade händelser, se *Söka efter inspelad data*.

VISA UPPSPELNINGSVISNINGEN

För att visa uppspelningsvisningen, gör något av följande:

- Högerklicka på en kamera eller ljudkanal i Navigeraren eller på en karta och välj sedan **Visning av inspelat material**.
- Välj en kamera eller ljudkanal från **Navigeraren**, klicka på **Visningsmeny**  längst ned på **Navigeraren** och välj sedan **Visning av inspelat material** från menyn.
- Högerklicka på en realtidsvideovisning och välj **Visning av inspelat material**.

OBS: Om systemadministratören har konfigurerat uppspelning som primär åtgärd för kameran kan du också spela upp filer genom att dubbelklicka på kameraikonen eller genom att dra kameran till arbetsområdet. Vanligtvis får man dock en realtidsvisning om man dubbelklickar på kameran.

SPELA UPP FLERA VISNINGAR

Du kan spela upp synkroniserade data från upp till åtta kanaler. Kanalerna kan vara video, ljud eller textkanaler eller en kombination av dessa. För mer information om att använda enhetsfönstret, se *Enhetsfönster*.

För att spela upp video från flera kanaler, gör något av följande:

- Högerklicka på en enhetsgruppikon i Navigeraren och välj **Visning av inspelat material**.
- Högerklicka på en kamera i Navigeraren eller högerklicka på en realtidsvideo och välj **Visning av inspelat material**. Dra sedan andra kameror till uppspelningsvisningen från **Navigeraren** eller från arbetsområdet.

UPPSPELNINGSKONTROLLER

Uppspelningskontrollerna visas längst ned i uppspelningsfönstret. Använd kontrollerna för uppspelning, paus, bakåtspolning eller framåtspolning av inspelade data. Det finns fem hastigheter (1×, 2×, 4×, 8×, 16×).



*Uppspelningsfönster A. Klicka på knappen **Exportera** för att spara en bild eller ett mediaklipp. Du kan även skriva ut bilderna. B. Visar föregående/nästa bild. C. Starta eller pausar uppspelning. E. Ändrar riktning eller hastighet för uppspelning. F. Få åtkomst till sökverktyget som du kan använda för att leta rätt på inspelad textdata.*

För att spela framåt:

- Klicka på **Spela**.

För att pausa uppspelning:

- Klicka på **Spela igen**.

För att snabbspola framåt:

- Dra skjutreglaget till höger. Ju mer du drar skjutreglaget till höger, desto fortare spelas data upp. Hastigheten visas i en liten ruta invid skjutreglaget.

För att snabbspola bakåt:

- Dra skjutreglaget till vänster. Ju mer du drar skjutreglaget till vänster, desto fortare spelas data upp. Hastigheten visas i en liten ruta invid skjutreglaget.

För att flytta till nästa eller föregående bild:

Klicka på **Nästa** eller **Föregående**.

OBS: Om MPEG-4- eller WMC9-komprimering används visas föregående *intraframe* när du klickar på knappen *Föregående*.

VIDEO- OCH LJUDAUTENTISERING

Systemet upptäcker om bilder eller ljudexempel har infogats, tagits bort, ersatts eller ändrats. När ändrade video- eller audiofiler spelas upp visas meddelandet **Data ej autentisk** i rött på video- eller audiovisningen.

SÖKA EFTER INSPELAD DATA

RÖRELSESÖKNING

Använd **Rörelsesökning** för att hitta bilder med rörelse i ett visst område av kamerabilden.

För att visa Rörelsesökning, gör något av följande när du är i uppspelningsläge:

- Klicka på knappen **Sök** och välj **Rörelsesökning**.
- Högerklicka på videovisningen i uppspelningsläge och välj **Rörelsesökning**.

För att visa Rörelsesökning, gör något av följande:

- Klicka på knappen **Stäng**  i det övre högra hörnet av fönstret **Rörelsesökning**.

ANVÄNDA RÖRELSESÖKNING

För att använda Rörelsesökning:

1. I fönstret **Rörelsesökning**, färglägg det område som intresserar dig med hjälp av pennverktyget eller något annat ritverktyg. Det valda området visas i rött. Se *Ritverktyg*.
2. Ställ in känslighet för rörelsedetektering och den rörelse som krävs. Se *Känslighetsnivå* och *Mängd*.
3. Ställ in start och sluttid för sökningen. Se *Start- och sluttid*.
4. Ställ in andra sökalternativ. Se *Andra sökalternativ*.
5. Klicka på knappen **Sök**. Förloppet visas tillsammans med listan **Bokmärken**. Bilderna som stämmer överens med sökvillkoren läggs till i listan. För mer information om Bokmärken, se *Bokmärken*.
6. Du kan avbryta sökningen genom att klicka på knappen **Avbryt** där förloppet visas. Systemet söker annars till slutet av alla inspelningar eller till en angiven punkt.
7. Sökresultat visas i listan **Bokmärken**. För att spela upp en händelse, välj bokmärket från listan och klicka på knappen **Gå till bokmärke**.

Använd sedan uppspelningskontrollerna nedanför videovisningen för att spela upp video.

RITVERKTYG

För att använda ritverktyg:

Använd ritverktygen för att välja målområde i videovisningen. Systemet söker efter rörelse i de områden som har målats röda och ignorerar rörelser i områden som inte har färglagts.

Verktyg	Namn	Beskrivning
	Penna	Använd denna för att måla det område du vill granska. Välj pennstorlek genom att klicka på en verktygsstorlek (stor, mellan, liten).
	Radering	Använd detta för att ta bort områden du inte vill granska. Välj storlek på raderingsverktyget genom att klicka på en verktygsstorlek (stor, mellan, liten).
	Lasso	Använd det här verktyget för att välja områden med hjälp av raka linjer. Om pennverktyget har valts gör det här verktyget att valda områden läggs till. Om raderingsverktyget har valts tar det här verktyget bort från det markerade området. Klicka på den bild där du vill börja markera. Klicka igen när du vill förankra linjen och byta riktning. För att slutföra markeringen, klicka på startpunkten. Området markeras eller avmarkeras.
	Fyll i/relsa	Om pennverktyget har valts så kan du genom att klicka på den här knappen markera hela bilden. Om raderingsverktyget har valts tar det här verktyget bort alla markeringar.
	Invertera	Inverterar markerade och ej markerade områden. Det är ibland lättare att välja det område du inte vill granska och sedan invertera markeringen.
	Verktygsstorlek	Klicka på en av knapparna för att välja storlek på pennan eller raderingsverktyget (stor,

		mellan, liten).
--	--	-----------------

KÄNSLIGHETSNIVÅ

Använd värdet **Känslighet** för att justera hur mycket pixelvärden måste ändras för att systemet ska tolka förändringen som rörelse.

För att ställa in känslighet:

- Dra skjutreglaget till vänster för att minska känsligheten eller till höger för att öka känsligheten.

MÄNGD

Systemet letar bilder där det objekt som rör på sig är större än den minsta storleken och ignorerar alla objekt som är mindre. Men om det finns mer än ett objekt med rörelse så behandlar systemet dem som ett enda objekt.

För att ställa in mängden rörelse som krävs:

- Dra skjutreglaget till vänster för att minska hur mycket rörelse som krävs och till höger för att öka hur mycket rörelse som krävs.

START- OCH SLUTTID

Standardinställt är att **Rörelsesökning** börjar från den tid som visas i uppspelningsvisningen. Den stannar vid slutet av inspelade bilder. Det går dock att ändra start och sluttid.

För att ställa in starttid:

- På fliken **Datum och tid** nedanför skjutreglagen, gör något av följande:
 - För att starta sökningen från de äldsta filerna, välj **Sök från början**.
 - För att välja startdatum och tid, avmarkera rutan **Sök från början**, klicka på knappen **Ställ in starttid**  och välj sedan startdatum och tid.

För att ställa in sluttid:

- På fliken **Datum och tid** gör något av följande:
- För att avsluta sökning från de äldsta filerna, välj **Sök till slutet**.

- För att välja slutdatum och tid, avmarkera rutan **Sök till slutet**, klicka på knappen **Ställ in sluttid** , och välj sedan slutdatum och tid.

ANDRA SÖKALTERNATIV

För att ställa in andra sökalternativ:

1. Klicka på fliken **Sökalternativ**. 
2. Välj eller rensa de här alternativen:
 - **Visa bilder som hittas i uppspelningsfönstret.** När det här alternativet väljs visas bilder som hittas under sökningen i uppspelningsfönstret.
 - **Avbryt sökningen när den första bilden hittas.** När detta väljs stannar sökningen när den första bilden hittas.
 - **Ta bort ej sparade bokmärken innan ny sökning startas.** Om du markerar det här alternativet tas ej sparade bokmärken bort från bokmärkeslistan innan sökningen startas.

AKTIVITETSSÖKNING

Använd **Aktivitetssökning** för att snabbt hitta inspelade data.

För att visa Aktivitetssökning, gör något av följande när du är i uppspelningsläge:

- Klicka på knappen **Sök** och välj **Aktivitetssökning**.
- Högerklicka på en video- eller ljudvisning och välj **Aktivitetssökning**.

För att stänga Aktivitetssökning, gör något av följande:

- Klicka på knappen **Stäng**  i det övre högra hörnet av fönstret **Aktivitetssökning**.

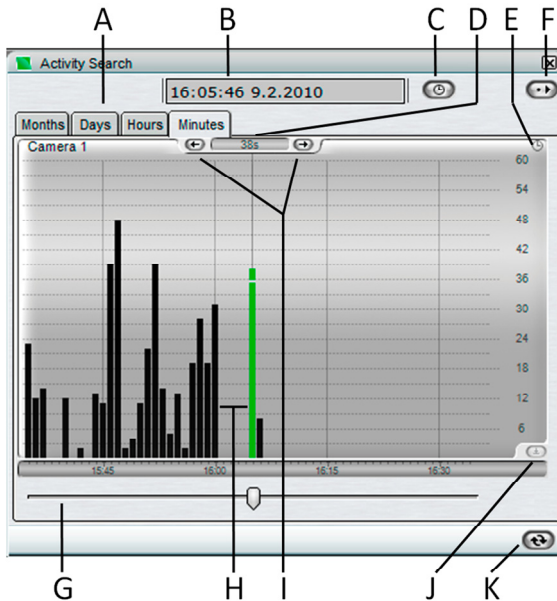
OM AKTIVITETSSÖKNING

Fönstret **Aktivitetssökning** visar inspelad video som ett stapeldiagram. Den horisontella axeln visar tiden och den vertikala axeln visar mängd inspelad data. Genom att titta på höjden av staplarna kan du omedelbart se om det

finns någon aktivitet i bilden. Detta kräver att inspelning baseras på rörelsedetektering eller ljuddetektering.

Om video eller ljud spelas in kontinuerligt har alla staplar samma höjd. För att hitta händelser från kontinuerliga inspelningar försök använda

Rörelsesökning. För mer information, se *Rörelsesökning*.



A. Tidflikar. Ändra tidsskalan genom att klicka på de här flikarna.

B. Datum- och tiddisplay. Visar datum och tid för den aktiva tidpunkten. Inspe­lingen från den tiden visas i video- eller ljudvisningen.

C. Tidssökning-knappen. Visar en kalender där du kan välja datum och tid du vill ska visas i diagrammet. För mer information om Tidssökning, se *Tidssökning*.

D. Mängddisplay. I tidsläget visar den här bildskärmen hur många tidsenheter inspelad video eller ljud vald stapel innehåller (i sekunder, minuter, etc.). I dataläget visar den antal bilder eller ljudexempel.

E. Tidslägesymbol. Klocksymbolen i det övre högra hörnet visar att diagrammen visas i tidsläget. Om ingen symbol visas är diagrammet i dataläget.

F. val. Visar en meny med följande alternativ:

- **Tidsläge.** När tidsläge väljs visas mängden inspelad data i tidsenheter, till exempel som 60 sekunder av inspelad data i vald minut. När tidsläge inte är markerat visas mängden inspelad video som antal bilder. Mängden ljud visas som antal ljudexempel. Mängden textdata visas som antalet texthändelser.
- **Detaljerad visning > Visa detalj.** Välj **Visa detalj** om du vill visa ett mindre diagram nedanför det primära diagrammet. Det mindre diagrammet ger en visning i en mindre tidsskala av vald tid. Om exempelvis fliken **Timmar** markeras, visar detaljvyn det inspelade materialet sekund för sekund under den valda timmen.
- **Skala.** Om diagrammets skala inte är lämplig för mängden inspelad data kan du ändra skalan här. Det här alternativet är bara tillgängligt i dataläge.

G. Skrollruta. Genom att dra i skrollrutan kan du snabbt förflytta dig framåt eller bakåt i inspelningarna. När du drar den visar ett Verktygstips var du befinner dig i datum och tid för att du ska veta när du ska släppa skrollrutan.

H. Staplar Varje stapel visar mängden inspelad data för vald tidsenhet. När du pekar på diagrammet med musen visas stapelns starttid i ett Verktygstips. Den nu valda stapeln visas i en annan färg och data från den tiden visas i uppspelningsfönstret. **OBS:** *Klicka på knappen Spela nedanför visningen för att starta uppspelning.*

I. Föregående stapel och Nästa stapel. Genom att klicka på de här knapparna kan du flytta till nästa eller föregående stapel.

J. Anpassa diagrammet till fönstret. Om staplarna inte passar in i skärmen visar en pil högst upp på stapeln att den är längre. För att ändra skala, klicka på knappen **Anpassa diagrammet till fönstret**. Det här kommandot är bara tillgängligt i dataläge. Du kan också klicka på **Alternativ**, peka på **Skala** och sedan välja skala.

K. Uppdatera Diagrammet uppdateras inte automatiskt för att visa video eller ljud som spelades in efter att Aktivitetssökningen öppnades. Klicka på den här knappen för att uppdatera diagrammet.

FLYTTA I DIAGRAMMET

Du kan navigera i diagrammet på följande sätt:

- **Tidsflikar.** Klicka på tidsflikarna för att förflytta dig mellan inspelningarna.

- **Knapparna för framåt och bakåt.** För att flytta framåt eller bakåt en stapel i taget, klicka på knapparna **Nästa stapel** eller **Föregående stapel**.
- **Välja en stapel.** Klicka på en stapel för att visa den första bilden i stapeln. Den valda stapeln flyttas alltid till mitten av diagrammet.
- **Skrollpanel.** Klicka och dra i skrollrutan för att flytta framåt eller bakåt i materialet.
- **Tidssökning.** Klicka på knappen **Tidssökning** för att visa en kalender där du kan välja datum och tid du vill flytta till.

ANVÄNDA AKTIVITETSSÖKNING

För att använda Aktivitetssökning:

1. Klicka på fliken **Månader** och klicka sedan på den månad (vertikal stapel) du vill undersöka. Klicka på fliken **Dagar** för att välja dag och sedan på **Timmar** och **Minuter** (om så behövs) för att välja timme och minut.
2. Den valda stapeln visas i gult och den första bilden i stapeln visas i videovisningen.
3. För att spela upp video eller ljud, använd uppspelningskontrollerna i **Enhetsfönster**. För mer information, se Uppspelningskontroller.

OBS: För att hitta rätt bild kan du flytta från bild till bild med hjälp av knapparna **Föregående** och **Nästa**.

SÖKNING I FLERA VISNINGAR

Du kan ha upp till åtta video- eller audiovisningar i Aktivitetssökning samtidigt.

För att lägga till en kamera, ljudkanal eller textkanal i sökfönstret:

- Dra kamera- eller ljudkanalen från **Navigeraren** till sökfönstret.

För att ta bort en kamera, ljudkanal eller textkanal från sökfönstret:

- Dra visningen bort från sökfönstret eller högerklicka på visningen och välj **Stäng**.

TIDSSÖKNING

Använd **Tidssökning** för att hitta närmaste inspelade bild från angiven tidpunkt.

För att använda Tidssökning:

1. Gå till **Aktivitetssökning** och klicka på knappen **Tidssökning**. **Tidssökning** visas.
2. Välj år och månad från menyerna. Välj sedan datum från kalendern genom att klicka på ett datum. Välj tid från menyerna.
3. Klicka på **OK**. Programmet letar rätt på närmaste inspelade bild från den valda tiden, framåt eller bakåt. Bilden visas i videovisningen och diagrammet uppdateras också.

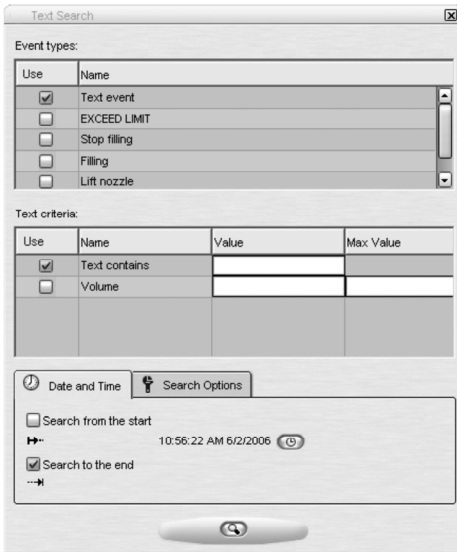
Se även *Aktivitetssökning*.

TEXTSÖKNING

Använd **Textsökning** för att hitta inspelad textdata (se *Textkanaler*).

OM TEXTSÖKNING

Textsökning har följande alternativ:



Text Search

Event types:

Use	Name
☒	Text event
☐	EXCEED LIMIT
☐	Stop filling
☐	Filling
☐	Lift nozzle

Text criteria:

Use	Name	Value	Max Value
☒	Text contains		
☐	Volume		

Date and Time Search Options

☐ Search from the start

10:56:22 AM 6/2/2006

☒ Search to the end

- OR -

- AND

- AND

Söklogiken som används i Textsökning. Sökkriterierna letar efter händelser som hör till en av de valda händelsetyperna och som stämmer överens med alla de angivna textkriterierna.

Händelsetyp

Välj alltid minst en händelsetyp. Alternativet **Texthändelse** är det enda fasta alternativet. Du kan använda det här alternativet för att leta efter textsträngar från ospecificerad textströmdata. De andra alternativen är anpassade händelsetyper som specificeras av inspelningsrutinen för data.

Textkriterier

Inspelningsrutinen för data kan specificera söktagg för varje händelsetyp, och du kan använda dessa taggar för att leta efter händelser. Till exempel, om det totala beloppet för ett köp används som söktagg kan du leta efter händelser där det totala beloppet ligger inom ett visst intervall.

Det finns två typer av söktagg: texttaggar och numeriska taggar. När du använder texttaggar, ange exakt alfanumerisk sträng du vill leta efter. När du använder numeriska taggar kan du antingen ange exakt värde för att leta efter ett intervall av värden. Använda heltal som sökkriterier.

Det enda fasta sökalternativet är **Text innehåller**, som gör det möjligt att leta efter textsträngar från en ospecificerad textströmdata (texthändelser) som visas i en textdatalista.

Booleansk söklogik

Om du väljer mer än en händelsetyp letar programmet efter händelser som hör till någon av de valda händelsetyperna (booleanskt ELLER).

Om du väljer mer än ett textkriterium letar programmet efter händelser som innehåller alla de angivna kriterierna (booleanskt OCH).

Om du anger mer än en händelsetyp och mer än ett textkriterium letar programmet efter de händelser som hör till en av de valda händelsetyperna och som innehåller alla de specificerade attributen (booleanskt OCH).

ANVÄNDA TEXTSÖKNING

För att leta efter händelser som innehåller textsträngar:

1. I **Händelsetyper**, välj ett av följande:
 - Välj **Texthändelse** för att leta efter strängen i en ospecificerad ström av textdata.
 - Välj en anpassad händelsetyp som är relaterad till textsträngar.
2. I **Textkriterier**, välj **Text innehåller** eller andra kriterier som medger textsträngar.
3. Dubbelklicka på passande cell i kolumnen **Värde** och skriv in den text du vill leta efter.
4. Ställ in start- och slutdatum och ange andra sökalternativ.
5. Klicka på **Sök**.

För att leta efter händelser som innehåller siffror:

1. I **Händelsetyper**, välj en händelsetyp som är relaterad till siffror.
2. I **Textkriterier**, välj ett sökalternativ som medger numeriska värden.
3. Gör något av följande:
 - För att ange ett exakt värde att leta efter, dubbelklicka på kolumnen **Värde** och skriv in det tal du vill leta efter.

- För att ange ett intervall av värden, skriv in det lägsta värdet i kolumnen **Värde** och det högsta värdet i kolumnen **Maxvärde**.
OBS: Använd endast heltal.

4. Ställ in start- och slutdatum och ange andra sökalternativ.
5. Klicka på **Sök**.

För att leta efter anpassade händelser:

1. I **Händelsetyp**, välj händelsetyp.
2. Vid behov, ange andra sökkriterier under **Textkriterier**.
3. Ställ in start- och slutdatum och ange andra sökalternativ.
4. Klicka på **Sök**.

För att ställa in starttid:

- För att starta sökningen från de äldsta filerna, välj **Sök från början**.
- För att välja startdatum och tid, avmarkera rutan **Sök från början**, klicka på knappen **Ställ in starttid**  och välj sedan startdatum och tid.

För att ställa in sluttid:

- För att avsluta sökning från de äldsta filerna, välj **Sök till slutet**.
- För att välja slutdatum och tid, avmarkera rutan **Sök till slutet**, klicka på knappen **Ställ in sluttid** , och välj sedan slutdatum och tid.

För att ställa in andra sökalternativ:

- **Visa textdata som hittas i uppspelningsfönstret.** När detta alternativ väljs visar uppspelningsfönstret all textdata som stämmer in på sökkriterierna under sökningen.
- **Avbryt sökningen när den första träffen hittas.** När detta väljs stannar sökningen när den första träffen hittas.
- **Ta bort ej sparade bokmärken innan ny sökning startas.** Om du markerar det här alternativet tas ej sparade bokmärken bort från bokmärkeslistan innan sökningen startas.

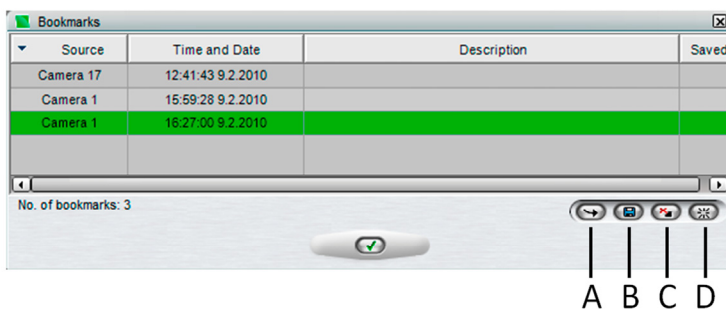
De händelser som hittas läggs till i listan **Bokmärken**. För mer information, se Bokmärken.

BOKMÄRKEN

När du använder **Rörelsesökning** eller **Textsökning**, lägger programmet till händelser den hittar till listan **Bokmärken**. Du kan även lägga till bilder eller audioexempel i listan manuellt för att de ska vara lätta att hämta fram senare.

Listan kan innehålla sparade och ej sparade bokmärken. När bokmärken läggs till i listan sparas de inte. Bokmärken som ej har sparats tas bort om du växlar profil eller loggar av från **Workstation**.

För att hålla kvar ett bokmärke i listan, även om du växlar profil eller loggar av, så måste du spara det. Sparade bokmärken hålls kvar i listan tills du tar bort dem manuellt.



*Bokmärkeslista. **A.** Visar den bokmärkta exemplet **B.** Sparar bokmärket **C.** Tar bort det valda eller de valda bokmärkena **D.** Tar bort alla ej sparade bokmärken*

Listan innehåller följande kolumner:

Källa. Namnet på kameran eller ljudkanalen.

Datum och tid. Startdatum och tid för händelsen.

Beskrivning. Namn på händelsen eller beskrivningen som skrevs in när bokmärket sparades manuellt.

För att spela upp en händelse från bokmärkeslistan, gör något av följande:

- Dubbelklicka på händelsen.
- Klicka på den händelse du vill spela upp och klicka på knappen **Gå till bokmärke**.
- Högerklicka på händelsen och välj **Gå till bokmärke**.

Uppspelningen startas automatiskt.

För att bokmärka en händelse:

- Högerklicka på en videovisning i uppspelningsläge och välj **Lägg till i bokmärken**.

För att spara ett bokmärke:

1. Klicka på det bokmärke du vill spara och gör något av följande:
 - Klicka på knappen **Spara bokmärke**.
 - Högerklicka på händelsen och välj **Spara bokmärke**.
2. Skriv in en beskrivning för bokmärket och klicka på **OK**.

BILDVERKTYG

Programmet har ett antal bildverktyg som du kan använda för att förbättra detaljskärpa och göra bilderna tydligare. Du kan använda bildverktygen för realtidsvideo och inspelad video.

För att använda bildverktyg:

1. Högerklicka på den videovisning du vill förbättra och välj **Bildverktyg**.
2. Klicka på det eller de filter du vill tillämpa. Den ändrade bilden visas i fönstret **Bildverktyg**.
3. Klicka på **OK**. Om du har tillämpat filter på realtidsvideo används filtren i realtidsläge men uppspelning av inspelad video påverkas inte. Om du har tillämpat filter på uppspelning av inspelad video påverkas bara videouppspelning. Filtren används tills du ändrar eller återställer dem.

För att återställa filter:

1. Högerklicka på videovisningen och välj **Bildverktyg**.
2. Klicka på **Återställ**.

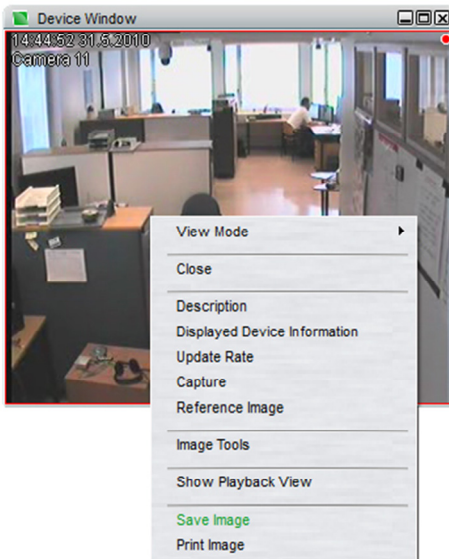
Följande verktyg är tillgängliga:

Verktyg	Namn	Beskrivning
	Skärp	Ökar kontrasterna nära kanter.
	Ta bort brus	Brus är slumpmässiga pixlar som får en bild att se kornig ut. Det här filtret tar bort oönskade pixlar och gör bilden jämn utan suddiga kantdetaljer.
	Hitta kanter	Det här filtret ger objekt skarpare kanter så att de syns bättre.
	Gråskala	Tar bort färg från en bild.
	Justera	Det här filtret fördelar ljusvärdena jämnare över

		ljusspektrumet från svart till vitt. Det gör så att den mörkaste pixeln blir så svart som möjligt och den ljusaste pixeln så vit som möjligt. Det fördelar sedan de återstående pixlarna jämnt mellan dessa två värden.
	De-interlace	En 4CIF-bild innehåller två sammanflätande fält som kan ge en kameffekt för objekt som rör sig snabbt. Det här filtret tar bort kameffekten.
	Spegelvänd	Vänder en bild längs den horisontella axeln.
	Vänd	Vänder en bild längs den vertikala axeln.
	Zoom	Zoomar in på ett specifikt område av bilden. Man kan ändra storlek på rektangeln genom att dra den i ena hörnet.
	Ljusstyrka	Gör bilden mörkare eller ljusare.
	Kontrast	Justera skillnaderna mellan ljusa och mörka områden i bilden.

EXPORTERA MEDIA OCH LARMDATA

SKRIVA UT ELLER SPARA BILDER



Du kan skriva ut och spara bilder direkt från en enhetsvisning.

Gör så här för att spara eller skriva ut en bild:

1. Öppna kameravisningen i realtids- eller uppspelningsläget.
2. Leta rätt på den bild som du vill spara eller skriva ut. Högerklicka på den bilden.
3. Välj **Spara bild** eller **Skriv ut bild** i menyn.
 - Om du väljer **Skriv ut bild** kommer bilden att skickas till den förvalda skrivaren.
 - Om du väljer **Spara bild** anger du sökvägen och filnamn för bilden. Det förvalda filnamnet innehåller information om datum och tid för bilden.

EXPORTERA VIDEO-, LJUD- OCH TEXTDATA

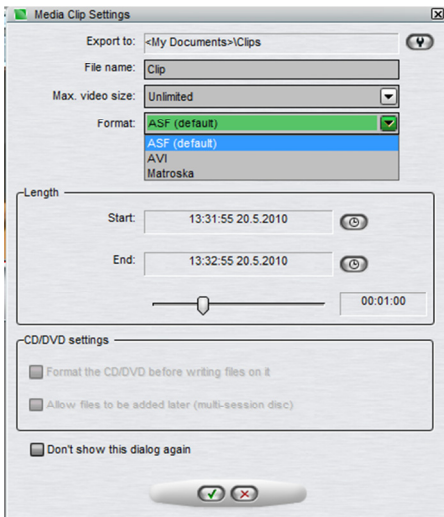
Du kan exportera ett mediaklipp som innehåller data från en eller flera kameror, ljudkanaler eller textdataenheter.

Du kan låta systemet exportera mediaklipp automatiskt med förvalda inställningar eller så kan du öppna en dialogruta där du kan ändra inställningarna innan du exporterar klippet. Se *Exportera video-, ljud- och textdata* för information om hur du ställer in de förvalda inställningarna vid mediaexport.

Du kan spara klippen på CD- eller DVD-skivor, flyttbara enheter och på den lokala hårddisken. Klippen kan spelas upp med programmet Mirasys Media Player, som sparas automatiskt tillsammans med klippen, eller med Windows Media Player. För mer information, se *Spela upp video-, audio- och textdata*.

Gör så här för att exportera ett mediaklipp:

1. Öppna en uppspelningsvisning från de enheter som du vill exportera ett klipp från. Om du vill exportera ett synkroniserat klipp från mer än en kanal så måste uppspelningsvisningarna befinna sig i samma enhetsfönster.
2. Använd **Rörelsesökning** eller **Aktivitetssökning** för att söka efter den bild som du vill starta mediaklipppet från eller markera det larm som du vill exportera i **Larmlista**. För mer information, se *Söka efter inspelad data* eller *Larm*.
3. Högerklicka på bilden och välj **Spara klipp**.



4. Ange följande inställningar för klippet i fönstret **Inställningar för mediaklipp**:

- **Exportera till:** Den enhet och mapp dit klippet kommer att exporteras.
- **Filnamn:** Mediaklippets namn.
- **Max. videostorlek:** maxstorleken för de exporterade bilderna.
- **Format:** Formatet som videon kommer att exporteras i. Följande format finns tillgängliga: **ASF**, **AVI** och **Matroska**. För mer information om formaten, se *Mediaformat*.
- **Starta, Sluttid och Skjutreglagetimer:** Du kan ställa in start- och sluttiderna med hjälp av kalenderknapparna eller så kan du ställa in klippets längd med hjälp av skjutreglaget.
- Om du sparar klippet på en CD- eller DVD-skiva kan du välja **Formatera CD/DVD innan du sparar filer på den** för att formatera skivan eller **Tillåt att filer läggs till senare** för att låta skivan vara "öppen" och göra det möjligt att spara fler filer på den senare.
- Markera **Visa inte den här dialogrutan igen** för att ställa in dessa val som förval.

FÖRVALDA INSTÄLLNINGAR

Gör så här om du vill justera de förvalda inställningarna för mediaexportören: Välj Inställningar för mediaklipp under Inställningar i verktygsfältet och redigera uppgifterna enligt anvisningarna under *Exportera video-, ljud- och textdata*.

MEDIAFORMAT

Du kan exportera mediaklippen i tre olika format:

- **ASF (förval):** **ASF** är det förvalda formatet för alla mediaexporter. **ASF** är det enda formatet som stödjer dataströmmar och vattenstämplar. Det negativa med formatet **ASF** är att **ASF** kan vara extremt långsamt om den exporterade videon inte spelades in i formatet WMC9. Detta beror på att videon dekomprimeras och komprimeras på nytt under exportfasen. **ASF** är det enda format som kan spelas upp och verifieras med Mirasys Media Player. **ASF**-filerna inkluderar enhetsnamn och tidsangivelser för filmmetrar.
- **AVI:** När du använder **AVI** så komprimeras videon i en **AVI**-fil och exporteras i dess ursprungsformat. Tack vare detta kan det många gånger gå fortare att exportera filer till formatet AVI än till **ASF**. Men **AVI**-filerna stödjer inte vattenstämplar eller dataströmmar och de kan inte spelas upp eller verifieras med Mirasys Media Player. **AVI**-filerna inkluderar inte enhetsnamn och tidsangivelser för filmmetrar.
- **Matroska:** När du använder **Matroska (MKV)** så komprimeras videon i en **MKV**-fil och exporteras i dess ursprungsformat. Tack vare detta kan det många gånger gå fortare att exportera filer till formatet **MKV** än till **ASF**. Men **MKV**-filerna stödjer inte vattenstämplar eller dataströmmar och de kan inte spelas upp eller verifieras med Mirasys Media Player. **MKV**-filerna inkluderar enhetsnamn och tidsangivelser för filmmetrar.

Testtyp	ASF (s)	AVI (s)	MKV (s)
1 kan. 1 min JPEG-video (2048x1536), 2FPS	15,47	3,95	1,90
6 kan. 1 min JPEG-video (2048x1536), 2FPS	40,10	5,47	4,53
1 kan. 10 min MPEG4-video (720x480), 25FPS	232,85	14,90	13,10

6 kan. 10 min MPEG4-video (720x480), 25FPS	1449,80	49,19	46,02
1 kan. 1 min MPEG4-video (720x480), 25FPS w/ komprimerat ljud	32,91	4,74	4,72
1 kan. 1 min MPEG4-video (720x480), 25FPS w/ okomprimerat ljud	31,06	5,09	4,81
1 kan. 5 min okomprimerat ljud	6,02	5,27	5,26
1 kan. 5 min komprimerat ljud	5,48	4,73	4,78
1 kan. 10 min H264-video (2048x1536), 14FPS	872,68	9,71	9,67
1 kan. 1 min WMC9-video (High), analog, 25FPS	8,62	9,15	9,59
6 kan. 10 min WMC9-video (Max.), analog, 25FPS	96,89	94,74	111,93

SPELA UPP VIDEO-, AUDIO- OCH TEXTDATA

Video-, ljud- och textdataklipp exporteras som förval i formatet **ASF**. **ASF**-klippen kan spelas upp med Mirasys Media Player eller Windows Media Player.

Om mediaklippen har exporterats i formaten **AVI** eller **Matroska** så måste du skaffa en extern videospelare för att kunna spela upp klippen. Se *AVI- och Matroska-filer* för mer information.

ANVÄNDA MIRASYS MEDIA PLAYER

Du kan använda Mirasys Media Player för att spela upp video-, audio- och textdataklipp (mediaklipp) som har exporterats från Mirasys **Workstation**. Dessutom verifierar mediaspelaren mediaklippets autenticitet. Om bilder, ljudexempel eller textdata har manipulerats så varnar mediaspelaren för att klippet inte är autentiskt.

Mediaspelaren exporteras automatiskt med mediaklipp och sparas i samma mapp som klippet.

SYSTEMKRAV

Mirasys Media Player kräver följande systemkonfiguration:

- Operativsystem: Windows XP, Vista eller Windows 7

- Microsoft DirectX 9.0c eller senare
- Microsoft .NET Framework 2.0
- Microsoft DirectX for Managed Code
- 16- eller 32-bitars färg
- Ljudkort för att spela upp ljud

För att spela upp mediaklipp från en CD eller DVD:

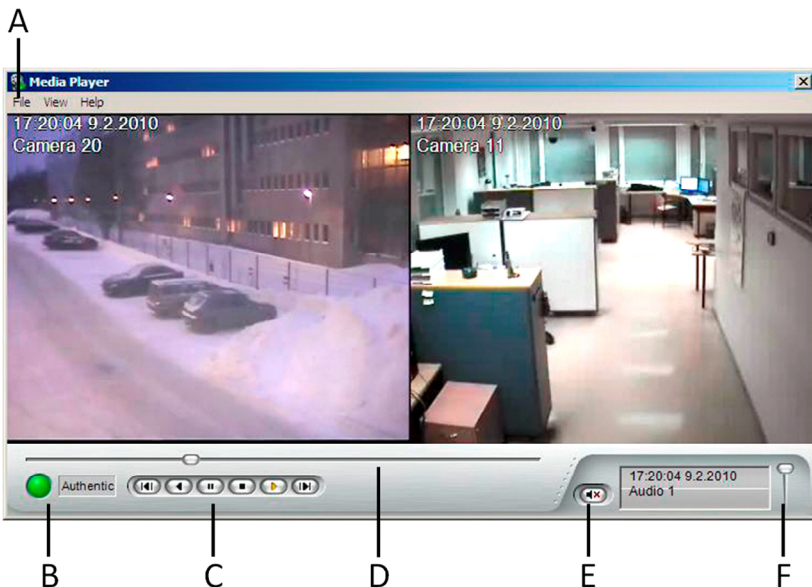
- Sätt i CD:n eller DVD:n i CD- eller DVD-enheten. Mediaspelaren startar automatiskt och börjar spela upp klippet.

För att starta Mirasys Media Player från hårddisken eller CD-skivan:

- Dubbelklicka på filen MediaPlayer.exe.

För att spela upp ett mediaklipp från hårddisken:

- På menyraden i Mirasys Media Player, klicka på **File** och sedan på **Open**. Markera den WMV-fil som du vill spela upp och klicka sedan på **Open**. Mediaklippet börjar spelas upp.



*Ett synkroniserat mediaklipp från två kameror. **A.** Klicka på **File** och sedan på **Open** för att spela upp ett annat mediaklipp **B.** Den gröna lampan och texten **Authentic** visar att detta klipp är autentiskt. **C.** Avspelningsknappar **Information** om en ljudkanal **D.** Uppspelningsskjutreglage **E.** Ta bort ljud **F.** Volym*



Det är viktigt att veta att om klippet innehåller data från flera video- eller ljudkällor spelas bara en av video- eller ljudkällorna med Windows Media Player. Dessutom kan inte textdataklipp spelas med Windows Media Player. Använd Mirasys Media Player för att spela upp mediaklipp som innehåller flera synkroniserade video- och/eller ljudklipp eller textdata.

Exporterade klipp kan spelas med Windows Media Player version 7 eller senare.

För att spela upp ett mediaklipp med Windows Media Player:

- Högerklicka på mediaklippfilen (en WMV-fil), välj **Öppna med** och sedan Windows Media Player. Mediaklippet börjar spelas upp automatiskt.

ANVÄNDA WINDOWS MEDIA PLAYER

Du kan spela upp exporterade mediaklipp i formatet **ASF** med hjälp av Windows Media Player. Det är viktigt att påpeka att det inte går att verifiera uppgifternas äkthet i Windows Media Player. Programmet kan inte heller användas för att spela upp klipp med exporterade textdatakanaler.

AVI- OCH MATROSKA-FILER

Både **AVI** och **Matroska** kräver en extern spelare, som **VLC** eller **MPlayer**, för att spela upp exporterade mediaklipp.

Information om **MPlayer** finns på: <http://www.mplayerhq.hu/>

Information om **VLC** finns på: <http://www.videolan.org/vlc/>

SKRIVA UT TEXTDATA

Du kan skriva ut textdata i lägena för realtid eller uppspelning i Worskstation eller genom att skriva ut exporterade textdataklipp med hjälp av Mirasys Media Player.

För att skriva ut realtidsklipp med textdata med hjälp av Workstation:

1. Öppna en realtidsvisning för den textkanal du vill skriva ut data från.
2. När datakanalen har öppnats i arbetsområdet, högerklicka på enhetsfönstret.
3. Välj **Skriva ut textdata**.
4. Data skickas till standardskrivaren.

För att skriva ut uppspelade klipp med textdata med hjälp av Workstation:

1. Öppna en uppspelningsvisning för den textkanal du vill skriva ut data från.
2. När datakanalen har öppnats i arbetsområdet, använd verktygen **Aktivitetssökning** eller **Textsökning** eller skjutreglaget för uppspelning för att leta rätt på önskat textsegment.
3. Högerklicka på enhetsfönstret.
4. Välj **Skriva ut textdata**.
5. Data skickas till standardskrivaren.

För att skriva ut ett dataklipp med hjälp av Mirasys Media Player:

1. Öppna ett textdataklipp med Mirasys Media Player enligt instruktionerna i Använda Mirasys Media Player.
2. Leta rätt på önskat textsegment.
3. Klicka på **Pause** eller **Stop** för att frysa uppspelningen.
4. Gå till menyn **File** och välj **Print**.
5. Data skickas till standardskrivaren.

OBS: Oavsett om det skrivs ut i uppspelning- eller realtidsvisning eller genom Mirasys Media Player, så skrivs textdata ut med sitt originalformat.

LARM

OM LARM

Olika typer av händelser kan orsaka larm och olika åtgärder.

Dessa händelser kan orsaka ett larm:

- Rörelse i en bild.
- Kamerasignalen försvinner till exempel för att en kamerakabel tas bort eller klipps av.
- En digital ingång från en extern enhet.
- Uppmätt ljudnivå överstiger den höga ljudgränsen.
- Uppmätt ljudnivå sjunker under den låga ljudgränsen.

Ovanstående händelser kan bland annat leda till följande åtgärder:

- Larmvideo spelas in. Du kan även låta larmvideo visas automatiskt.
- Larmljud spelas in. Du kan även låta larmljud visas på skärmen automatiskt.
- En signal skickas till en av inspelarens digitala utgångar. Utgången kan aktivera en extern enhet.
- En domkamera flyttas till en förinställd position.
- En domkamera startar en förprogrammerad kamerarundtur.
- Larmvideo skickas till en videomonitor.

LARMVISNINGAR

När ett larm uppstår markeras den enhet som har utlöst larmet i Navigeraren och i Kartverket. Dessutom går det att göra inställningar för att automatiskt visa information från en kamera eller en mikrofon i ett popup-fönster på skärmen. De här visningarna kallas *larmvisningar*.

För att larmvisningar ska aktiveras måste systemadministratören aktivera popup-fönster för användarprofilen. Dessutom måste popup-fönster aktiveras

i **Larminställningar** i programmet **Workstation**. För mer information, se Larminställningar.

Det finns två typer av larmvisningar: videovisningar och ljudvisningar.

En *larmvideovisning* visar video från larmkameran.

En *larmljudvisning* visar ett oscilloskop som visar frekvenser av ljudsignalen i grafisk form.

Den här bilden visar ett exempel på ett larmfönster med två larmvisningar:



Ett larmfönster med en larmvideovy och en larmljudvy. Larmets namn och tid när det aktiverades visas i namnraderna.

Larmfönstret kan innehålla upp till 16 larmvisningar. Om fönstret är fullt kan inte senare larm visas.

Det går att ställa in att larmfönstret ska stängas automatiskt när larmet är över. Det går också att ställa in att larmfönstret ska stängas manuellt. I så fall går det att stänga larmfönstret manuellt genom att klicka på knappen **Stäng** i det övre högra hörnet av popupvisningen.

I en del konfigurationer kan ett pågående larm stängas genom att godkänna larmet. För att godkänna larmet ska du markera det och sedan klicka på knappen **Godkänna** i det nedre högra hörnet på fliken **Ny** i fönstret **Larm**.

För att stänga en larmvisning:

- Klicka på knappen **Stäng** i visningens övre högra hörn.

För att stänga en larm-popup-skärm:

- Klicka på knappen **Stäng** i det övre högra hörnet av popup-fönstret.

För att bekräfta ett larm:

- Välj larmet och klicka sedan på knappen **Godkänna** i det nedre högra hörnet av larmlistan.

För att visa larm automatiskt:

- Klicka på **Användare** och sedan på **Larminställningar**. Markera **Visa popup-fönster när larm uppstår**.

För att avaktivera automatisk larmvisning:

- Klicka på **Användare** och sedan på **Larminställningar**. Markera rutan **Visa larmvisning när larm uppstår**.

För att stänga larmvisningar automatiskt när larmen är slut:

- Klicka på **Användare** och sedan på **Larminställningar**. Markera **Stäng popup-fönster när larmet är slut**.

LARMINSTÄLLNINGAR

Du kan redigera larmfönster och larmlinställningar.

För att visa larminställningar:

- Klicka på **Användare** och välj **Larminställningar**.

Följande alternativ kan ställas in:

- **Visa popup-fönster när larm uppstår.** Om det här alternativet väljs kommer varje nytt larm att visas i larmfönstret.
- **Stäng popup-fönster när larmet är slut.** Om det här alternativet väljs stängs larmfönstret automatiskt när de aktiva larmen är över.
- **Visa larmlista vid start.** Om det här alternativet väljs visas fönstret **Larm** efter inloggning.
- **Visa larmlista när larm uppstår.** Om det här alternativet väljs visas fönstret **Larm** när ett larm uppstår.

LARMFÖNSTER

Bara larm som hör till den profil som är vald just nu visas i fönstret **Larm**.

För att visa eller dölja Larmfönstret:

- Klicka på knappen **Visa/Dölj** i verktygsfältet.

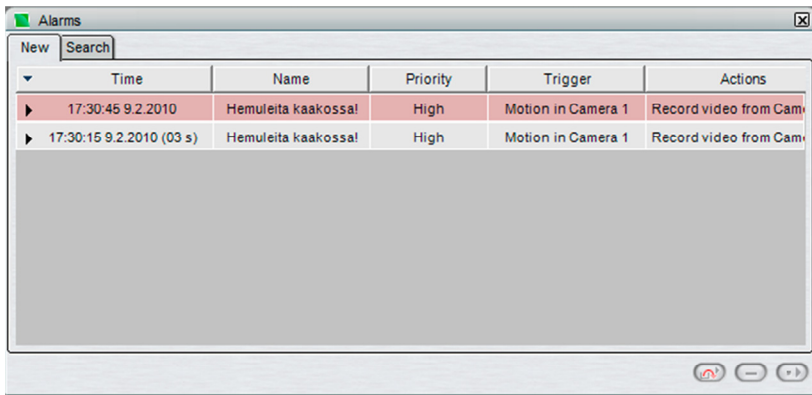
Listan har två flikar:

Ny. Den här fliken visar de 100 senaste larmen. För mer information, se Ny.

Sökning. Klicka på den här fliken för att granska äldre larm. För mer information, se Sök.

Ny

Fliken **Ny** i fönstret **Larm** innehåller de 100 senaste larmen.



Time	Name	Priority	Trigger	Actions
17:30:45 9.2.2010	Hemuleita kaakossa!	High	Motion in Camera 1	Record video from Cam
17:30:15 9.2.2010 (03 s)	Hemuleita kaakossa!	High	Motion in Camera 1	Record video from Cam

OBS: Listan rensas automatiskt när du växlar profiler eller loggar av från Workstation.

Listan innehåller följande kolumner:

- **Tid.** Datum och tid för larmet.
- **Namn.** Larmets namn.
- **Prioritet.** Larm med hög prioritet identifieras med 1, medelhög prioritet med 2 och låg prioritet med 3.
- **Utlösa.** Källan till larmet. Till exempel en kamera, en digital ingång eller en ljudkanal.
- **Åtgärder.** Lista över åtgärder som larmhändelsen utlöser. Till exempel video- eller ljudinspelning, ändring av kameramasker eller aktivering av I/O-enheter.

SORTERA LARM

Standardinställningen är att larmen sorteras efter datum och tid. Du kan sortera larmen i enlighet med **tid**, **namn**, **prioritet**, **utlösa** eller **åtgärder** genom att klicka på kolumnrubriken i larmlistan.

Du kan sortera larmen i stigande eller fallande ordning genom att klicka på kolumnrubriken en gång till. Det lilla pilhuvudet i rubriken visar om larmen har sorterats i stigande eller fallande ordning.

För att sortera larm:

- Klicka på en kolumnrubrik.

GRANSKA LARM

För att granska ett larm:

- Välj larmet och klicka på pilen på vänster sida om larmets namn. Larmuppgifterna visas. För att stänga visningen av uppgifter, klicka på pilen igen.

För att spela upp ett larm, gör något av följande:

- Välj larmet, klicka på menyknappen  i det nedre högra hörnet av listan och välj **Inspelat material**.
- Högerklicka på larmet och välj **Inspelat material**.
- Öppna larmuppgifterna i enlighet med instruktionerna ovan. Klicka på **Inspelat material** på höger sida om en enhet i larmuppgifterna.

För att visa realtidsvideo från ett larm, gör något av följande:

- Välj larmet, klicka på menyknappen  i det nedre högra hörnet av listan och välj **Live**.
- Högerklicka på larmet och välj **Live**.
- Öppna larmuppgifterna i enlighet med instruktionerna ovan. Klicka på **Live** på höger sida om en enhet i larmuppgifterna.

GODKÄNNA LARM

När du godkänner ett larm stängs larmvisningen och larminspelningen avbryts. Men larmet finns kvar på listan **Senaste larm**. Du kan godkänna endast aktiva larm (larm som sker just nu).

OBS: Du kan bara godkänna larm om administratören har ställt in att de ska kunna godkännas och gett dig de nödvändiga användarrättigheterna för att godkänna larm.

För att godkänna ett larm, gör något av följande:

- Välj larmet och klicka sedan på knappen **Godkänna** längst ned på Larmlistan .
- Högerklicka på larmet och välj **Godkänna**.

LARMBESKRIVNING

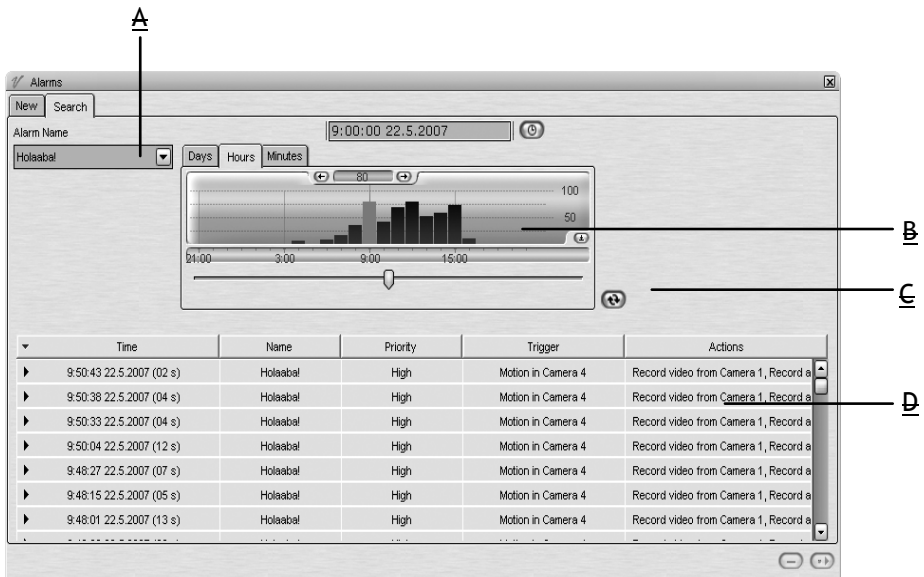
Systemadministratörer kan lägga till beskrivningar eller procedurinstruktioner till larm. Beskrivningarna visas i fönstret **Egenskaper**.

För att visa en larmbeskrivning:

1. Se till att fönstret **Egenskaper** visas på skärmen. Om det inte gör det, klicka på knappen **Visa/Dölj egenskaper**  på menyraden.
2. Klicka på det larm du vill se en beskrivning av.

Sök

På fliken **Sökning** i fönstret **Larm** kan du granska äldre larm och spela upp larmvideo och ljud. Du kan leta rätt på larm efter namn och tid. Du kan till exempel hämta larm som har orsakats av rörelsedetektering i Kamera 1 under en viss angiven tid.



Larmsökning. A. Lista över larmnamn B. Diagrammet visar antal larmhändelser. Den valda stapeln visas i gult i diagrammet. C. Uppdaterar diagrammet och listan som visar de senaste larmen D. Larm som har genererats under den valda tiden.

För att söka larm med hjälp av fliken Sökning:

1. Se till att rätt profil har markerats i **Navigeraren**.
2. Använd den nedrullningsbara listan på flikens övre vänstra hörn för att välja namnet på det larm du vill granska. Systemet visar sedan larmhändelserna som ett diagram.
3. Välj önskat datum och tid och klicka sedan på en av raderna. Larm som uppfyller villkoren hamnar på listan i fönstrets nedre del.

OBS: Du kan också klicka på **Tidssökning**  för att välja datum och tid.

För information om hur du granskar larmlistan i söklistan, se *Granska larm*.

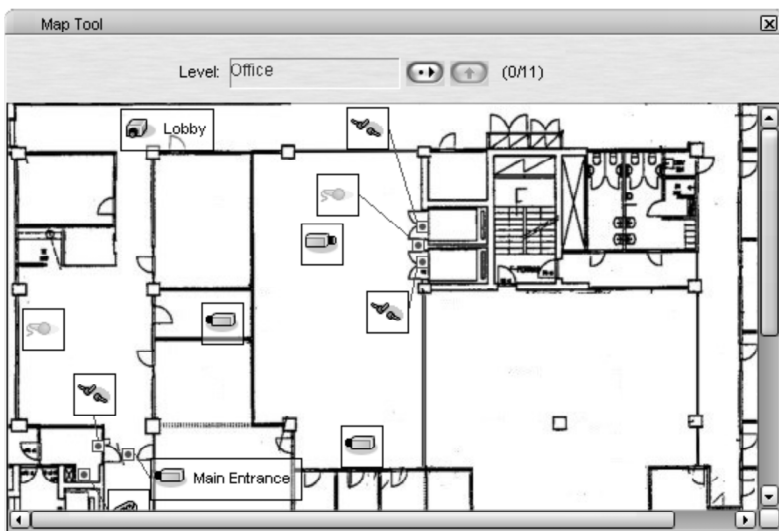
För information om hur man exporterar mediaklipp, se *Exportera media och larmdata*.

KARTVERKTYG

För att ge lättare åtkomst till kameror och andra enheter kan systemet innehålla kartor och våningsöversikter. Kartor och våningsöversikter ger en visuell översikt över en plats som visar var kameror, I/O-enheter och mikrofoner finns placerade. Du kan också dubbelklicka på enhetsikonen för att få tillgång till enheterna, till exempel för att öppna videovisningar.

När ett larm uppstår visas enheten som har utlöst larmet på kartan.

Systemadministratörer kan lägga till kartor i **System Manager**.



Kartverktyg. Du kan få tillgång till enheterna genom att klicka på ikonerna.

För att visa eller dölja Kartverktyget:

- Klicka på knappen **Visa kartor** i verktygsfältet.

SYNKRONISERA NAVIGERAREN OCH KARTVERKTYGET

Som förval är Navigeraren och Kartverktyget synkroniserade. Detta innebär att om du klickar på en enhet eller en enhetsgrupp i navigeraren så visas motsvarande karta automatiskt i kartverktyget.

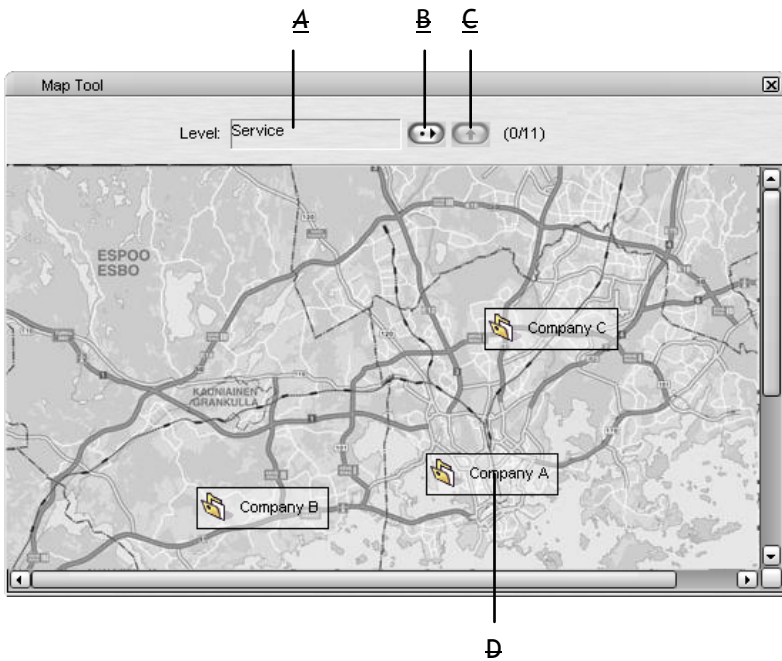
För att aktivera eller avaktivera synkroniseringen:

1. Klicka på **Användare** och sedan på **Inställningar för kartverktyg**.
2. Välj ett av de här tre alternativen:
 - **Synkronisera inte.** Välj det här alternativet för att avaktivera synkronisering. För att visa en karta när synkroniseringen är avstängd kan du högerklicka på en enhet i Navigeraren och välja **Visa på karta**. För att visa en enhet i Navigeraren, högerklicka på enhetsikonen på kartan och välj **Visa i Navigeraren**.
 - **Endast aktiva enhetsgrupper.** Om du klickar på en enhetsgrupp i Navigeraren visas motsvarande karta. Men om du klickar på en enhet i en annan grupp än den aktuella så öppnas inte motsvarande karta.
 - **Aktiva enheter och enhetsgrupper.** Det här är standardinställningen. Om du klickar på en enhetsgrupp eller en enhet i Navigeraren visas motsvarande karta. Dessutom visas den valda enheten på kartan. På samma sätt kan du klicka på en enhetsgrupp på en karta för att visa samma enhet eller enhetsgrupp i **Navigeraren**.

OBS: Kartverktyget måste öppnas i arbetsområdet för att synkroniseringen ska fungera.

NAVIGERING GENOM KARTOR

Kartverktyget gör att användaren kan navigera i en fritt definierade mappstruktur med flera nivåer. Systemet kan konfigureras för att, till exempel, visa en karta över ett land där användaren kan välja ut en stad. Sedan kan han eller hon välja ut en byggnad från stadskartan och en enhet från byggnadens planritning.



*Kartverktyg. **A.** Aktuell kartnivå **B.** Klicka för att visa en annan karta **C.** Klicka på pilen **Upp** för att flytta till en högre nivå **D.** Dubbelklicka på en gruppikon för att flytta till en karta på en lägre nivå*

För att flytta till en karta på lägre nivå, gör något av följande:

- Välj kanal nivå från listan **Nivå**.
- Dubbelklicka på en enhetsgruppikon på kartan.

För att flytta till en karta på en högre nivå, gör något av följande:

- Välj kanal nivå från listan **Nivå**.
- Klicka på pilen **Upp**.

ANVÄNDA ENHETER PÅ KARTOR

En karta ger tillgång till samma funktioner som Navigeraren. Till exempel, dubbelklicka på en kameraikon om du vill se realtidsvideo från den

(standardinställning). Genom att högerklicka på en enhet kan du se vilka funktioner som är tillgängliga.

ARKIV

Med hjälp av funktionen **Arkiv** kan användaren skapa och öppna dataarkiv som innehåller inspelspecifikt material från kameror, ljudenheter och andra datakällor.

Arkivfiler är lösenordsskyddade och kan bara öppnas på **Workstation**-applikationer.

Arkivfiler ska användas för att underlätta överföring av stora mängder inspelade data i situationer där det skulle vara långsamt eller begränsande att exportera data.

Observera att om en arkivfil öppnas för visning i en **Workstation** inaktiveras alla andra **Workstation**-specifika funktioner så länge arkivfilen visas. Detta inkluderar även sådana funktioner som larm och övervakningsfunktioner. Inspelarspecifika funktioner - som t.ex. inspelning av nya data - påverkas inte, bara de funktioner som är specifika för **Workstation**-klienten. Det går att få tillgång till alla typiska **Workstation**-funktioner genom att välja **Service** från nedrullningsmenyn på den övre delen av **Navigeraren**.

Detta innebär i praktiken att arkiverade filer i allmänhet ska öppnas på en **Workstation**-klient som inte används för aktiv övervakning. Eftersom arkivfiler kan öppnas på vilken **Workstation**-klient som helst kan filerna öppnas på en klient som inte är ansluten till systemet där de har skapats.

SKAPA ARKIV

För att skapa ett arkiv:

1. Gå till menyraden och klicka på **Fil**.
2. Klicka på **Skapa arkiv för inspelare** och välj vilken inspelare du vill skapa den valda arkivfilen för.
3. Ställ in lösenord för arkivfilen genom att klicka på knappen **Ställ in arkivlösenord**. 
4. Skriv in lösenord i fältet **Nytt lösenord**.
5. Bekräfta lösenordet genom att skriva in det i fältet **Bekräfta nytt lösenord**.
6. Om du vill ändra namn på arkivet, skriv in det nya namnet i fältet **Namn**.

7. Välj om du ska skapa arkivet på en lokal enhet (på inspelaren) eller i ett nätverk genom att välja **Arkivera på en lokal enhet på inspelaren** eller **Arkivera till en nätverksenhet**.
8. Klicka på knappen **Ändra katalog**  för att ställa in katalogen där arkivet ska sparas.
9. Klicka på **Ändra starttid för arkivet**  för att ställa in startdatum och tid för arkivet.
10. Använd skjutreglaget **Ändra arkivets längd** för att ställa in arkivets varaktighet.
11. Välj vilka enheter du vill inkludera i arkivet från listan **Komponenter som ska arkiveras**.
12. Klicka på **OK** för att skapa arkivet.

ÖPPNA ARKIV

För att öppna ett arkiv:

1. Gå till menyraden och klicka på **Fil**.
2. Välj **Öppna arkivet**.
3. Använd nedrullningsmenyn för datakälla och kataloglistan för att leta reda på och välja arkivfilen.
4. Markera kryssrutan **Stäng tidigare arkiv** för att stänga tidigare öppnade arkivfiler eller lämna kryssrutan tom om du vill att tidigare öppnade arkivfiler ska vara öppna.
5. Arkivfilen öppnas. Du kan få tillgång till enheterna i arkivfilen genom navigationslistan. Se Avspelning, Audiouppspelning och Söka och spela upp textdata för information om att få åtkomst till enhetsspecifika data i arkivfilen.

OBS: Du kan växla mellan att visa arkiv och få tillgång till standardfunktionerna i Workstation genom att välja **Service** (för att få tillgång till inspelarens funktioner) eller **Säkerhetskopior** (för att visa arkivfiler) från nedrullningsmenyn högst upp i Navigeraren.

STÄNGA ELLER TA BORT ARKIV

För att stänga ett arkiv:

1. I **Navigeraren** högerklicka på namnet för arkivfilen.

2. Välj **Stäng arkiv** för att stänga arkivfilen.

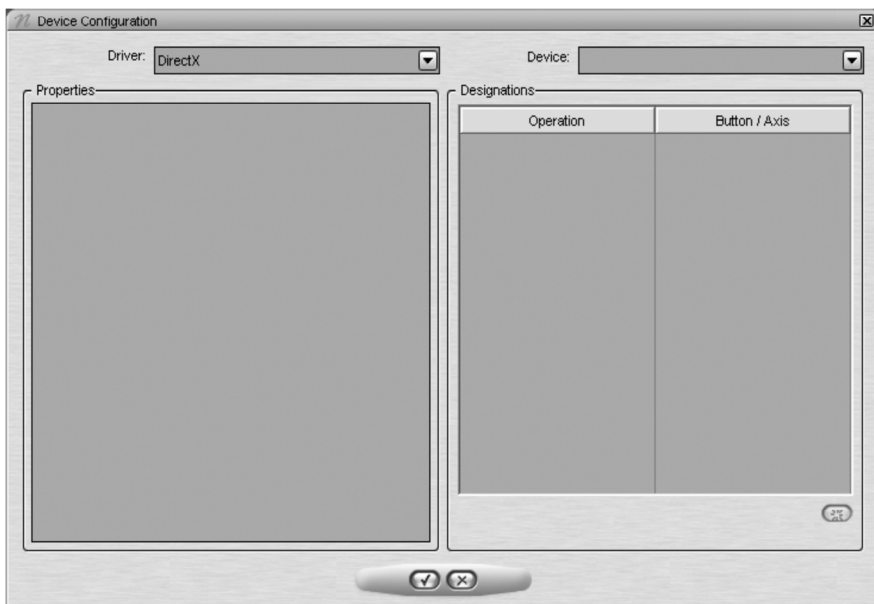
För att ta bort ett arkiv:

1. I **Navigeraren** högerklicka på namnet för arkivfilen.
2. Välj **Ta bort arkiv** för att ta bort arkivfilen.
3. Klicka på **OK** för att bekräfta att du vill ta bort arkivet.

KONFIGURERA EXTERNA ENHETER

Externa enheter - som t.ex. joystick för domkameror - kan konfigureras genom **Workstation**.

OBS: Drivrutinen för den externa enheten måste ha installerats på systemet. Drivrutinerna för Pelco KBD300A-tangentbord och DirectX-kompatibla styrningsenheter (som t.ex. DirectX-joystick) inkluderas i installationen.



För att konfigurera en extern enhet:

1. Gå till menyraden och klicka på **Fil**.
2. Välj **Konfigurera extern enhet**.
3. Välj den enhet du vill konfigurera från nedrullningsmenyn **Modell**.
4. Välj den port enheten är ansluten till i nedrullningsmenyn **Tillgängliga portar**.

5. Om det finns enhetsspecifika alternativ och konfigurationsparametrar, som t.ex. konfigurerbara tangenter eller knappar ska du fylla i parametrarna i listan **Beteckningar**.
6. Klicka på **OK** för att spara enhetskonfigurationen.

KONFIGURERA TANGENTBORDET PELCO KBD300A

Systemet stödjer Pelco KBD300A-tangentbordet, som kan användas för att styra domkameror via **Workstation**-programmet. Tangentbordet har en joystick, en numerisk knappsats och tangenter för olika funktioner. Du kan använda tangentbordet för att panorera, tilta och zooma en domkamera. Du kan även flytta en domkamera till en förinställd position eller starta en kamerarundtur.

Du kan ansluta tangentbordet till vilken dator som helst som har **Workstation**-programmet.

OBS: *KBD300A-tangentbordet ska köras med firmware-version 5.0 eller senare. Versionsnumret visas i LED-displayen när tangentbordet slås på. Använd DIP-omkopplarna längst bak på tangentbordet för att välja läge CM6700 ASCII.*

För att installera tangentbordet Pelco KBD300A:

1. Konfigurera drivrutinen för tangentbordet enligt instruktionerna i *Konfigurera externa enheter*.
2. Gå till menyraden och klicka på **Användare**.
3. Välj **Inställningar för tangentbord till domkamera**.
4. Välj en kamera från listan och klicka på knapparna **Upp** och **Ner** för att tilldela en nyckel till kameran. Upprepa processen för alla domkameror.
OBS: *Om systemet bara innehåller en domkamera används inte knapparna Upp och Ner.*
5. Klicka på **OK** för att spara inställningarna.

BILAGA A: ANPASSA WORKSTATION

VISA ELLER DÖLJA ELEMENT I ANVÄNDARGRÄNSSNITTET

För att visa eller dölja verktygsfält eller fönster, gör något av följande:

- Gå till menyraden och klicka på **Visning** markera sedan det element du vill dölja eller visa.
- Gå till menyraden och klicka på **Fönster** markera sedan det element du vill visa eller dölja.
- Gå till verktygsfältet och klicka på knappen för det element du vill visa eller dölja.

För att få tillgång till kommandon om menyraden är dold:

- Klicka på knappen **Menypanel**  i verktygsfältet.

Om menyraden är dold kan du visa den genom att:

- Klicka på knappen **Menyrad** , peka på **Visning** och välj **Menypanel**.

SKAPA LAYOUTER

Du kan spara olika gränssnittslayouter för olika ändamål. Till exempel kan du använda en layout på dagen och en annan på natten.



Listan **Sparade layouter** och knapparna **Spara layout** och **Ta bort layout**.

En layout definierar följande:

- Fönster och visningar som visas.
- Storlekar och positioner för fönster och visningar.
- Profilen som användes för att skapa layouten.
- Bildfilter. För mer information om bildfilter, se Bildverktyg.

För att spara en layout:

1. Placera fönstren och visningarna där du vill ha dem i layouten.
2. Gör något av följande:
 - Gå till menyraden och klicka på **Layouter** och sedan på **Spara layout**.
 - Gå till verktygsfältet och klicka på **Spara layout**.
3. Skriv in ett namn för layouten.
4. Klicka på **OK**.

För att ta bort en layout:

1. Välj den layout du vill ta bort.
2. Gör något av följande:
 - Gå till menyraden och klicka på **Layouter** och sedan på **Ta bort layout**.
 - Gå till verktygsfältet och klicka på knappen **Ta bort layout**.
3. Klicka på **OK** för att bekräfta.

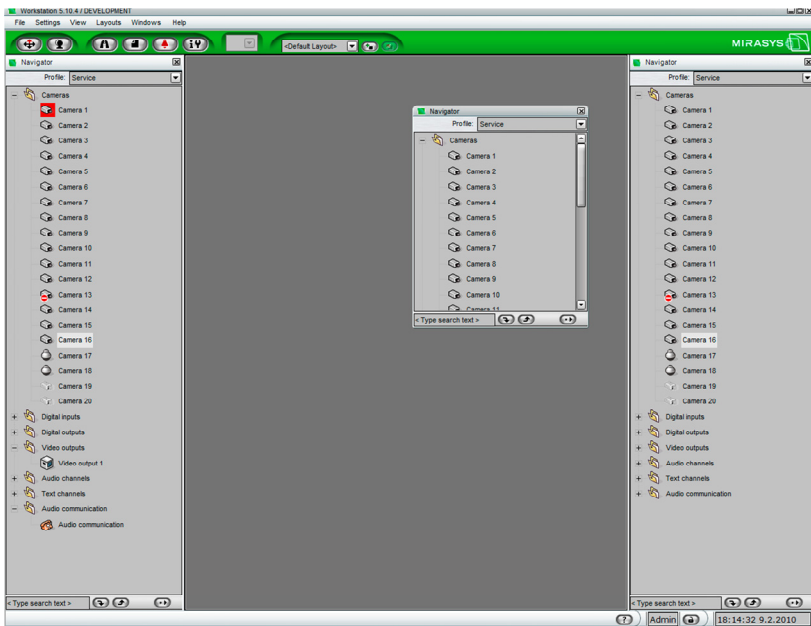
För att använda en layout:

- I listan **Sparade layouter** klickar du på den layout du vill använda. Den valda layouten används. Profilen som användes för att skapa layouten blir också aktiv.

TIPS: Vid avloggning kommer programmet automatiskt spara den aktuella layouten och starta med denna vid nästa inloggning.

ÄNDRA NAVIGERAREN

Du kan placera **Navigeraren** på vilken sida du vill om programfönstret eller någonstans inne i programfönstret. Du kan också ändra storlek för Navigeraren. Du kan välja att dölja **Navigeraren** om du behöver mer plats för andra fönster.



Exempel på hur du kan placera Navigeraren.

För att flytta Navigeraren:

- Ta tag i namnlistan och dra **Navigeraren** dit du vill den ska vara på skärmen.

För att placera Navigeraren på vänster eller höger sida:

- Ta tag i namnlistan och dra **Navigeraren** till vänster eller höger sida om programfönstret. Muspekaren måste röra kanten av programfönstret för att **Navigeraren** ska fastna i kanten.

För att dölja eller visa Navigeraren:

- Klicka på knappen **Visa/Dölj navigerare**  i verktygsfältet.

För att ändra storlek för Navigeraren:

- För att ändra Navigerarens höjd eller bredd, placera muspekaren på någon av **Navigerarens** fyra kanter. När muspekaren ändras till en dubbelpil, dra kanten i den riktning du vill.

- För att göra Navigeraren proportionellt mindre eller större, placera muspekaren vid något av Navigerarens hörn. När muspekaren ändras till en dubbelpil, dra hörnet i den riktning du vill.



ÄNDRA ENHETSFÖNSTERVISNINGAR

Du kan ändra form och mått på ett enhetsfönster, ta bort visningar från det, lägga till visningar samt ändra ordning på visningarna. Detta gäller för realtids- och uppspelningsläget.

VISNINGSLÄGE

Du kan använda automatiska visningslayouter för att snabbt organisera innehållet i enhetsfönstret.

För att använda automatiska layouter:

1. Högerklicka på enhetsfönstret och välj **Visningläge** eller klicka på knappen **Visningsläge** i verktygsfältet (se Verktygsfält för ytterligare information).
2. Välj layout från listan eller välj **Dynamisk** för att inaktivera automatiska layouter.

OBS: Om du använder automatiska layouter kan du inte ändra form eller mått för enhetsfönstret. För att kunna ändra form eller mått på enhetsfönstret, välj **Dynamisk** från layoutlistan.

MAXIMERA OCH MINIMERA

För att maximera enhetsfönstrets storlek, gör något av följande:

- Dubbelklicka på enhetsfönstrets namnlist.
- Klicka på knappen **Maximera** i det övre högra hörnet av enhetsfönstret.

För att minimera enhetsfönstrets storlek:

- Klicka på knappen **Minimera** i det övre högra hörnet av enhetsfönstret.

För att återställa en maximerad eller minimerad enhet:

- Klicka på knappen **Återställ** i det övre högra hörnet av enhetsfönstret.

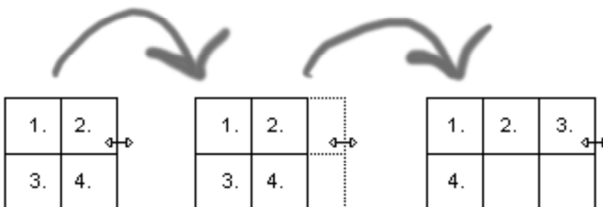
För att maximera visningen från en enskild kamera:

När du visar flera kameror i enhetsfönstret kan du dubbelklicka på en enskild kameravisning för att se visningen från den kameran i enhetsfönstret. Du kan återställa originallayout genom att dubbelklicka på kameravisningen.

FORM

För att ändra form på enhetsfönstret:

- Ställ muspekaren i kanten på fönstret och när pekaren ser ut som en dubbelpil dra kanten i önskad riktning.



Enhetsvisningarna i ett enhetsfönster ligger i följd från vänster till höger, med början i det övre vänstra hörnet.

MÅTT

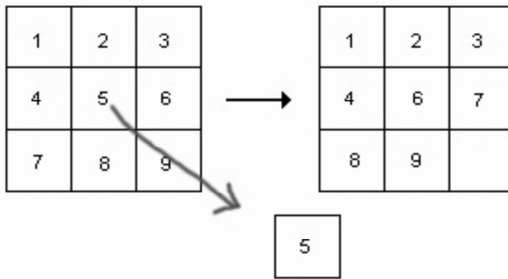
För att ändra mått på enhetsfönstret:

- Dra i ett hörn eller en kant på enhetsfönstret. Varje enhetsvisning skalas nu i enlighet med detta.

FLYTTA BORT

För att flytta bort en enhetsvisning från ett enhetsfönster, gör något av följande:

- Dra enhetsvisningen från enhetsfönstret till arbetsområdet. Den borttagna enhetsvisningen visas som den enda enhetsvisningen i ett nytt enhetsfönster.
- Högerklicka på enhetsvisningen och välj **Flytta bort**.



Flytta bort enhetens vyer från ett enhetsfönster.

STÄNG

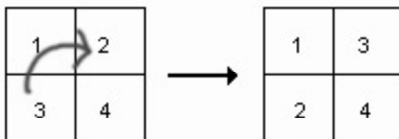
För att stänga en visning från ett enhetsfönster:

- Högerklicka på enhetsvisningen och välj **Stäng**.

ÄNDRA ORDNING

För att ändra ordning på enhetsvisningar:

- Dra en visning till en ny placering.



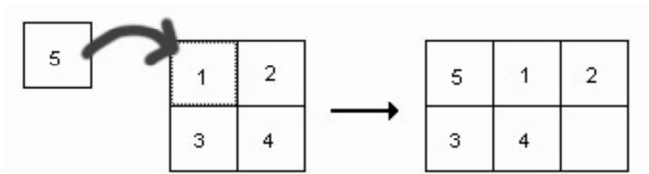
Ändra ordning på enhetsvisningar i ett enhetsfönster.

LÄGGA TILL ENHETSVISNINGAR

Du kan alltid lägga till nya enhetsvisningar till ett enhetsfönster, även om det inte finns några tomma platser.

För att lägga till en enhetsvisning:

- Dra enhetsvisningen från **Navigeraren** eller från arbetsområdet till enhetsfönstret.



Lägga till en enhetsvisning till ett enhetsfönster

För att lägga till en grupp av enhetsvisningar:

Dra en enhetsgrupp från **Navigeraren** till enheten.

UPPHOVSRÄTT

© Mirasys Ltd. Alla rättigheter reserveras.

Ingen del av det här dokumentet kan återges i något syfte, varken i sin helhet eller delvis, utan Mirasys Ltd uttryckta godkännade.

VARUMÄRKEN

Mirasys, Mirasys DINA, Mirasys N, Mirasys V, Mirasys NVR, Mirasys NVR Pro, Mirasys NVR Enterprise och Mirasys Carbon är varumärken tillhörande Mirasys Ltd.

Microsoft och Windows är varumärken eller registrerade varumärken tillhörande Microsoft Corporation i USA och/eller andra länder.

Andra produkt- och företagsnamn som används här kan vara varumärken som tillhör andra företag.

UPPHOVSRÄTT

Upphovsrätt till vissa delar av det här programmet innehas av andra, enligt följande:

DirectSkin OCX

WindowBlinds: DirectSkin™ OCX © Stardock®

log4net

Copyright © The Apache Software Foundation

MD5

Copyright © RSA Data Security, Inc. Skapad 1991. Alla rättigheter reserveras. Tillstånd att kopiera och använda det här programmet ges om man i allt material där man nämner eller hänvisar till programmet eller dess funktion anger att det är "RSA Data Security, Inc. MD5 Message-Digest Algorithm".

Tillstånd ges också att utforma och använda arbeten som utgår från det här programmet så länge det anges att arbetet "utgår från RSA Data Security, Inc. MD5 Message-Digest Algorithm" i allt material där man nämner eller refererar till detta arbete.

RSA Data Security, Inc. gör inga uttalanden om det här programmens säljbarhet eller dess lämplighet för något särskilt ändamål. Det levereras i befintligt skick utan uttryckt eller implicerad garanti av något slag.

Dessa anmärkningar måste återges i alla kopior av någon del av den här dokumentationen och/eller programmet.

Windows Media Format Components – Produkten innehåller teknologi som ägs av Microsoft Corporation och används med licens från Microsoft Licensing, GP. Användning eller spridning av sådan teknologi utanför den här produkten är inte tillåten utan licens från Microsoft Corporation och/eller Microsoft Licensing, GP.

Xerces – Den här produkten innehåller programvara som har utvecklats av Apache Software Foundation (<http://www.apache.org/>). Copyright © 1999 The Apache Software Foundation. Alla rättigheter reserveras.

MPlayer – Copyright © 2000-2010 MPlayer team

VLC och VideoLAN – Alla rättigheter förbehållna av The VideoLAN team.